



BLUE BREAKER

設定資料集



BLUE BREAKER 設定資料集

05984-09601-279-6 ED224 P19036 www.2001.jp 著者: 佐武留衣/原作: 佐武留衣/監修: 佐武留衣/編集: 佐武留衣/2001年1月1日

BLUE BREAKER
BLUETOOTH
www.2001.jp/bluebreaker.htm



BLUE BREAKER

設定資料集

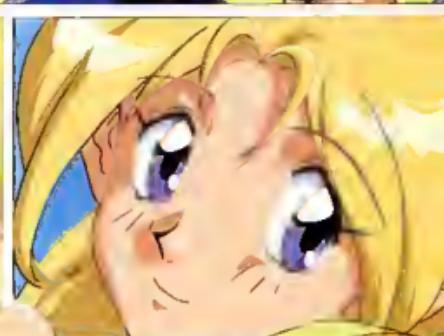


ISBN4-89601-279-8 C0274 P1800円

0646-0343-01 発行 株式会社ムービック 定価1800円(本体 1748円)

BLUE BREAKER 設定資料集

“BLUE
BREAKER”
ムービック



BLUE BREAKER

ブルーブレイカー
～剣よりも微笑みを～



BLUE BREAKER 設定資料集

BLUE
BREAKER
～剣よりも微笑みを～

を待つ!!



めぐるめく冒険が僕等



＜オープニングストーリー＞

虚無の空間に6人の神が現れた。一人の神が印しを付け、1人の神は印しにそって道を結び、1人の神は大気を作り、1人の神は生命を生み出し、1人の神は生命を潤し、1人の神は生命に安息をもたらした。

5人の神は自分のしもべを残し、この場から退か方に消え去った。

1人の神と5人のしもべはこの地に残った。この「虚空の道」へ…。 「虚空の道」。かつて6人の神が創造したとされている世界。広大な空間にわずかばかりの大地と大小の道のみにより構成された世界。脚本 踏み外せば二度とこの地を踏む事無く、深淵に落ちて行ってしまう…。

人里離れた辺境に住む親子がいた。

この親子の家系は決まった年齢になると、限を出て自分の力で相手を探し出し、家へ連れて帰らなければならないというしきたりがあった。主人公ケインにその日が来た。ケインは出でる時に父から一人の少女を紹介される。彼女の名は「アーシャ」。17歳であるアーシャに届けてもらった「腕輪」を父親から預かり、アーシャと共に途中にある祠に書いてこいと言われる。

家を出た2人は祠に向かい「腕輪」を納め、すると大音爆発が祠に付近の道が崩れ出す。果然としているケインにアーシャが「アーチャー王ダークロードの封印が解けた」と。困惑するケインに真相を教えるアーシャ、蘇った魔王。今ケインの波乱に満ちた冒険が始まる…。





■技リスト■

名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1 ヒール	味半	HP回復	光	8	祈りを捧げ、HPを回復する
2 エール	味半	攻撃力▲	光	16	祈りを捧げ、仲間の攻撃力をUP
3 ホーリー・アロー	敵半	ダメージ	光	10	画面の外から光の矢を降らせる
4 ヒール・オール	味全	HP回復	光	24	祈りを捧げ、味方全員のHPを回復
5 マインド・レイズ	味半	気絶復活	光	40	祈りを捧げ、気絶した味方を回復
6 グロース	味半	全バラ▲	光	32	味方1人のステータスアップ
3 ゴッド・プレス	敵全	ダメージ	光	40	女神の形代を呼び、敵を浄化する

＜表情集＞







■技リスト■

#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	フレイム・スラスト	敵単	ダメージ	火	10	高速で突進して敵を突く
2	フレイム・ブロウ	敵単	ダメージ	火	16	敵を斬り、更に火球で敵を攻撃
3	フレイム・シュレッダー	敵単	ダメージ	火	22	回転しながら敵を割りつける
4	エミット・フレイム	敵単	ダメージ	火	32	足下から激しい炎が噴きあがる
5	ラヴィネス・フレイム	敵単	ダメージ	火	46	炎の技を連續して釋り出す
6	オールレンジ・フレイム	敵全	ダメージ	火	50	敵全体を激しい炎が襲う

＜表情集＞







■技リスト■

#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	呪符捕鎖	敵単	ダメージ	魔	10	呪符の力で一定時間行動不能にする
2	呪符反雷壁	味擲	防・魔雷▲	闇	12	呪符の力で防壁、魔法防御をUP
3	吼いの入形	敵単	ダメージ	闇	20	敵のどれか1体にダメージを与える
4	賣く者	敵全	ダメージ	地	24	魔神の指ですべての敵を賣く
5	凍れる者	敵全	素早さ▼	水	30	魔神の力で氷付けにして素早さダウン
6	切り裂く者	敵単	ダメージ	風	46	魔神を呼び出し、敵を切り裂く

〈表情集〉





Princess

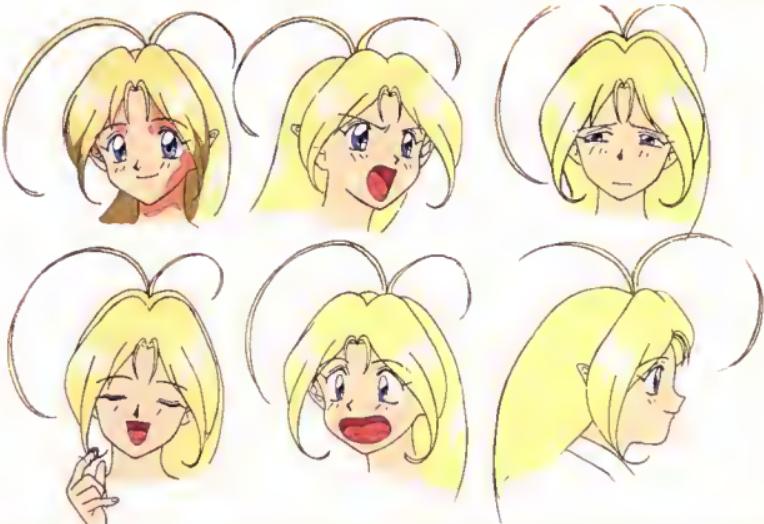


■技リスト■

#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	地の壁	味單	防御力▲	地	8	地の壁を作り防御力をUP
2	横雲のささやき	味單	HP回復	地	8	精靈に頼みHPを回復
3	沈黙の大地	敵単	技封じ	地	18	敵の技を一定時間使用不能にする
4	虹のヴェール	味單	気絶復活	地	22	ヴュールで包み気絶した味方を回復
5	縁の戒め	敵全	素早さ▼	地	30	ツタで結め敵の素早さを落とす
6	癒しの精靈喚起	全体	※	地	40	精靈王を呼び出し気絶、HPを回復

※気絶している味方は気絶から復活、生きている者は敵も味方もHP完全回復

＜表情集＞





「何でここにいるの?
2年に1度しか咲かない花がここに咲いてるの。
この花は

Bar
Bar
Bar
Bar
Bar



■技リスト■

技名	属性	効果	属性	EP	説明
1 渡る鎌	敵単	ダメージ	光	12	背後から鎌が現れ、斬りつける
2 離別の鎌	敵単	行動不能	光	20	魂と肉体を分離し、行動不能に
3 吸収の鎌	敵単	EP吸収	光	30	鎌を突き刺し、敵のEPを吸収
4 魂の帰還	味単	気絶復活	光	35	味方1人を戦闘不能から回復
5 四方の鎌	敵単	ダメージ	光	44	4方向から巨大な鎌で切り裂く
6 淨化の光	敵全	ダメージ	光	54	次元の扉が開き、浄化の光があふれる

＜表情集＞







＜表情集＞

■技リスト■

名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1 フレア・ストライク	敵単	ダメージ	火	6	炎の火球を生み出し、敵にぶつける
2 スパイラル・ブロウ	敵単	ダメージ	風	10	敵の足下から巻き巻きを吹きあがらせる
3 ロック・フォール	敵単	ダメージ	地	16	上空から岩を落とし攻撃する
4 ファイヤー・ストーム	敵全	ダメージ	火	24	敵を炎の柱で包み込む
5 サンダー・ボルト	敵全	ダメージ	風	32	雷を全ての敵に落とす
6 アッシュド・ボム	敵全	ダメージ	地	40	強烈なガスが敵の足下から吹き出す
7 ファイヤー・ストーム	敵全	ダメージ	火	12	敵を炎の柱で包み込む
8 サンダー・ボルト	敵全	ダメージ	風	16	雷を全ての敵に落とす
9 アッシュド・ボム	敵全	ダメージ	地	20	強烈なガスが敵の足下から吹き出す
10 ヒール・ウォーター	味單	HP回復	水	20	水球が怪我を癒す
11 ブルーストーム	敵全	ダメージ	水	28	巨大な水渦が敵を飲み込む
12 アイス・ロック	敵全	ダメージ	水	44	巨大な氷の塊が敵に飛ぶ





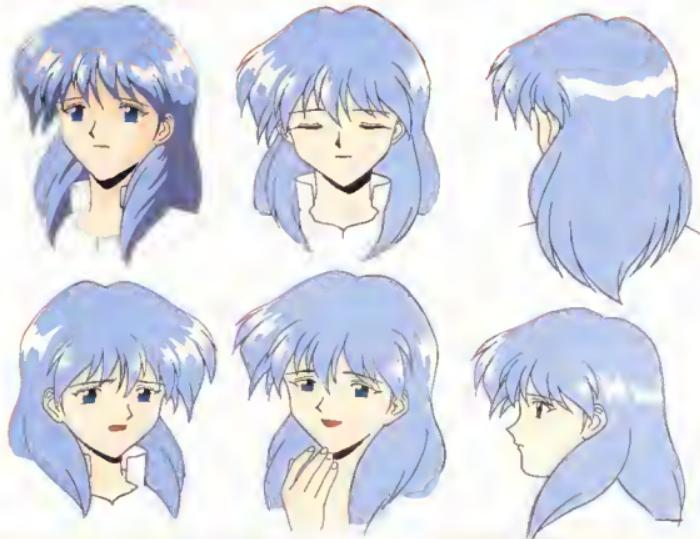
Maya



技リスト■

#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	砂	敵單	ダメージ	地	10	素早く敵に近づき、撃で突く
2	空	敵單	ダメージ	地	14	高く飛翔し真上から突きを繰り出す
3	牙	敵單	ダメージ	地	30	振り下ろし、振り上げの2段攻撃
4	鏡	自	ダメージ反射	地	20	一度のみ、受けた攻撃をはね返す
5	魂	自	気絶復活	地	40	1度のみ、気絶後すぐに復活
6	滅	敵單	ダメージ	地	42	全身全霊の乱舞攻撃

＜表情集＞





17

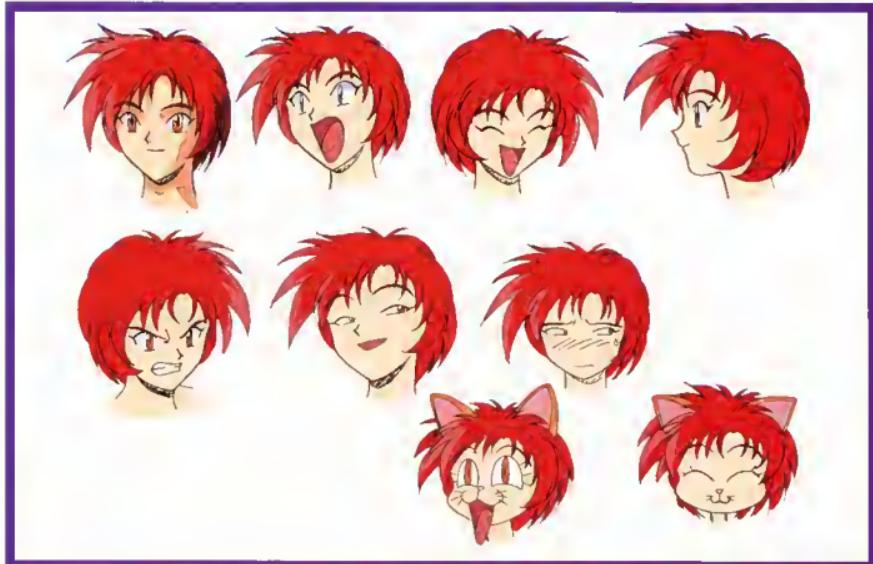
Yarum



■技リスト■

#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	ダガー・ショット	敵単	ダメージ	風	8	ダガーを敵に投げつける
2	サマーソルト・キック	敵単	ダメージ	風	12	宙返りしながら蹴りを浴びせる
3	ミキサー・ブレイド	敵単	ダメージ	風	20	体を回転させながら敵を斬りつける
4	ワイルドネイル	敵単	ダメージ	風	28	ワーキャット化し敵を爪で切り裂く
5	ヘルラッシュ	敵単	ダメージ	風	34	次々に技を繰り出し、攻撃する
6	ハリケーンネイル	敵全	ダメージ	風	42	ワーキャット化し、全ての敵を攻撃

<表情集>







技リスト■

#	名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1	ヒール・ジー	味單	HP完全回復	光	14	味方1人のHPを完全回復
2	メキド・ブロスト	敵単	ダメージ	光	20	魔エネルギーのレーザーで攻撃
3	ショック・バインド	味全	行動不能	光	24	敵をしばらく行動不能にする
4	ソル・シールド	味全	防護力▲	光	42	味方全員の防護力をUP
5	バーニング	味單	全バ(△▲)	光	32	ステータスが最大値になるが…
6	コメット・ショット	敵全	ダメージ	光	60	燃えさかる巨大な炮を落とす

※HP,EPを除く全てのパラメータ(攻撃力、防御力、魔力、素早さ、魔法防御力)を最大値にする。しかし、5回行動すると溺死状態になる。

＜表情集＞





「これから私の、そして
あなたの為に生きていきましょう」





■技リスト■

名前	範囲	効果	属性	EP	説明
1 グラップ・ボール	敵単	ダメージ	火	10	球状になり、転がりながら敵を攻撃
2 ボンバーゴーレム	敵単	ダメージ	火	18	ゴーレムが敵に突進し、爆発する
3 ノヴァ・フレイム	敵単	ダメージ	火	26	全身に炎をまとい、敵に突進する
4 ソニック・ゴーレム	味全	ダメージ	火	34	ゴーレムが突進、その衝撃波で攻撃
5 チア・ゴーレム	味全	攻撃力▲	火	40	ゴーレムの応援で味方の攻撃力UP
6 ギガント・ゴーレム	敵単	ダメージ	火	46	巨大なゴーレムにパンチをさせ攻撃

＜表情集＞



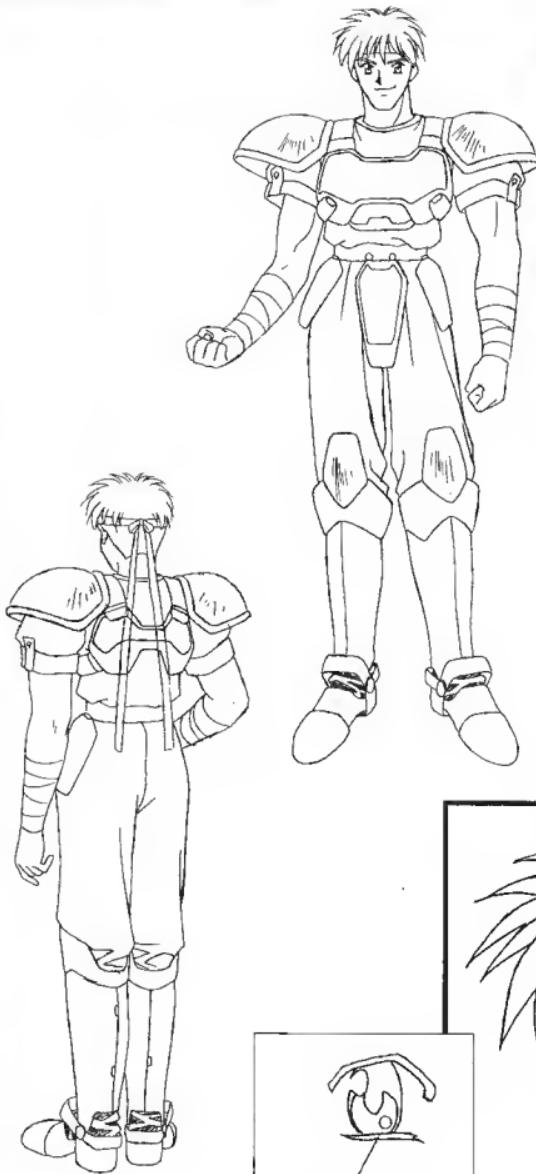






CHARACTER Format Sheets

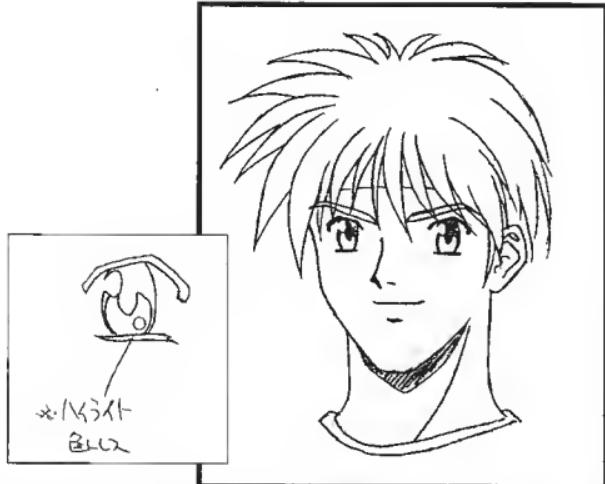


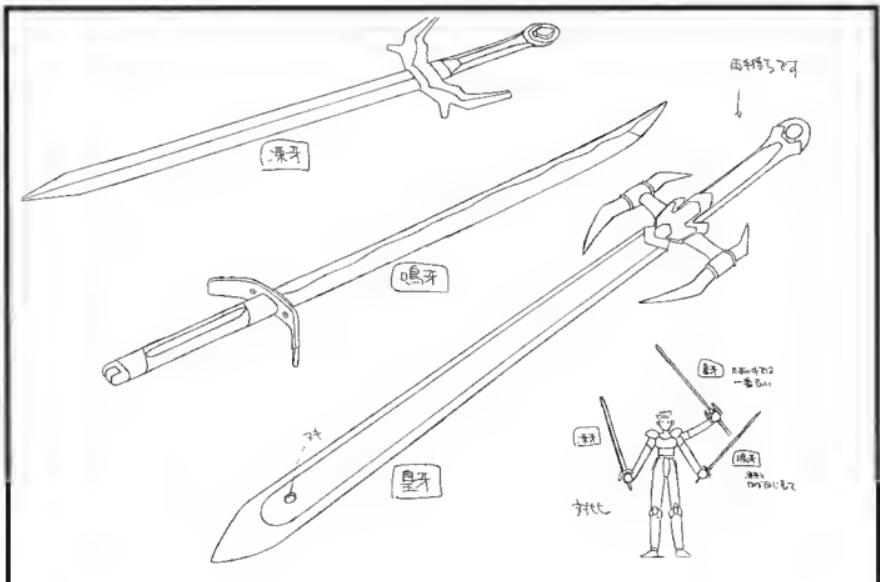


ケイン Kain

種族 ····· 人間
 職業 ····· 戦士
 年齢 ····· 17歳
 身長 ····· 178cm
 体重 ····· 63kg
 3サイズ ····· 8-W-H-
 出身地 ····· ???
 好きなもの ····· 名剣「東牙」
 嫌いなもの ····· 父親(きついしごとを受けるから)
 趣味 ····· 剣の修行(しごとは嫌だが
 剣を使うことは好きである)
 好みのタイプ ····· 着てくれる人なら誰でも

初境に父親と二人で住んでいる青年(推定17歳)
 で家の決まりにより、結婚相手を探す旅に出る。
 しかし、ひょんな事から魔王「ダークロード」を復
 活させてしまい、再び封印、もしくは完全に消滅さ
 れるために旅をするようになる。もちろん、結婚相
 手を探すというのもむしろケインにとっては重要な
 ことで決して忘れてはいない。





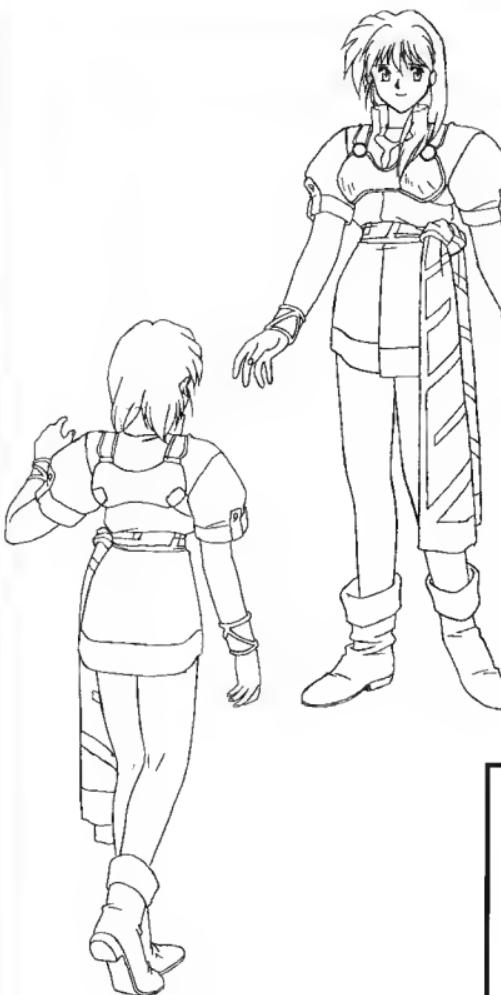
祠にもつっていく腕輪

■ケインから一言■

「なんでこんな事になっちまつたんだ。早く魔王をどうにかしなきゃいけないし、結婚相手も探さなくちゃいけないし、あーもう頭いてえー。これもすべて親父とアーシャのせいだ！」



聖劍



アーシャ

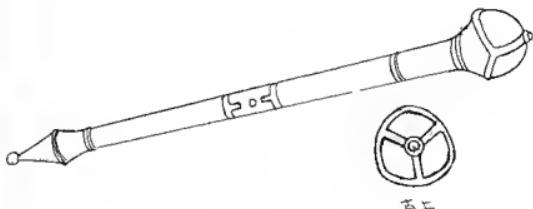
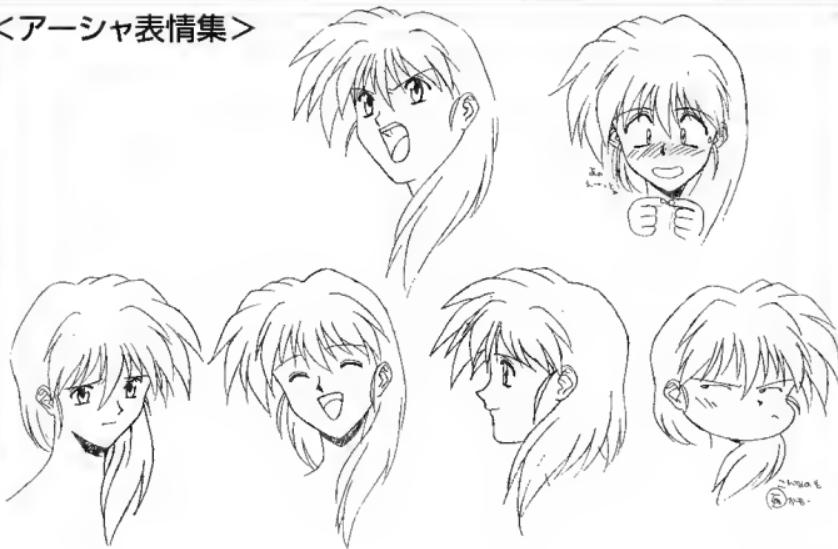
Asha

種族 ····· 人間
 職業 ····· 神官
 年齢 ····· 17歳
 身長 ····· 162cm
 体重 ····· 48kg
 3サイズ ····· BB3W55H85
 出身地 ····· 聖なる国シャイン
 好きなもの ····· この世界の創造神
 (特に生命の創造神)
 嫌いなもの ····· 悪
 趣味 ····· 祈りを捧げること
 好みのタイプ ····· やさしくて責任感のある人。

人々、神に仕える神官の家系に生まれ、幾つかの魔法(主に回復系)を使う事が出来る。主人公と共に魔王「ダークロード」を復活させてしまうが、その真意は定かではなく、ゲーム開始からしばらくの間は主人公と行動を共にする。ちなみに主人公はそれは親同士が決めた許達の間柄だが、主人公はその事を幼い頃に言わされたため今となっては忘れてしまっている。



〈アーシャ表情集〉

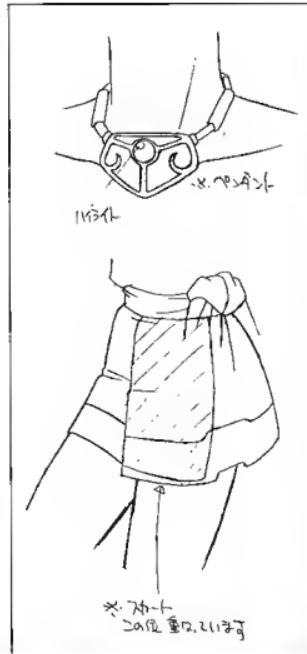


メイス

■アーシャの一言■

「こんにちは、アーシャと言います。これでも一応神官なんです。えっ『封印の腕輪』の事ですか？ごめんなさいそのことはまだ言えないの……。」

(CV: 橋 ひかり)

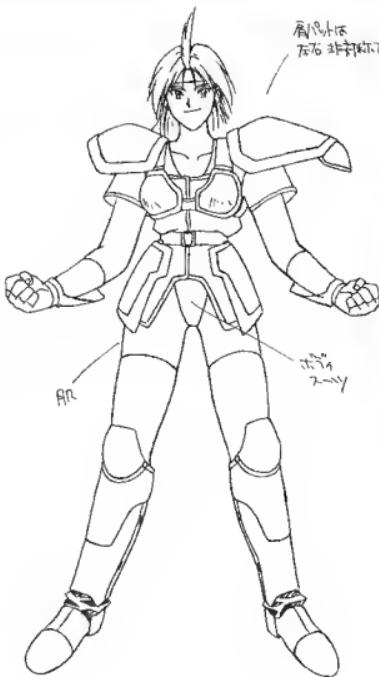


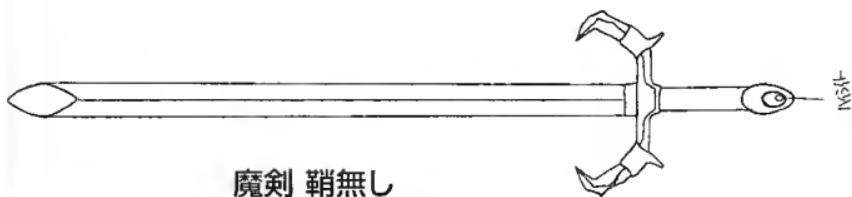
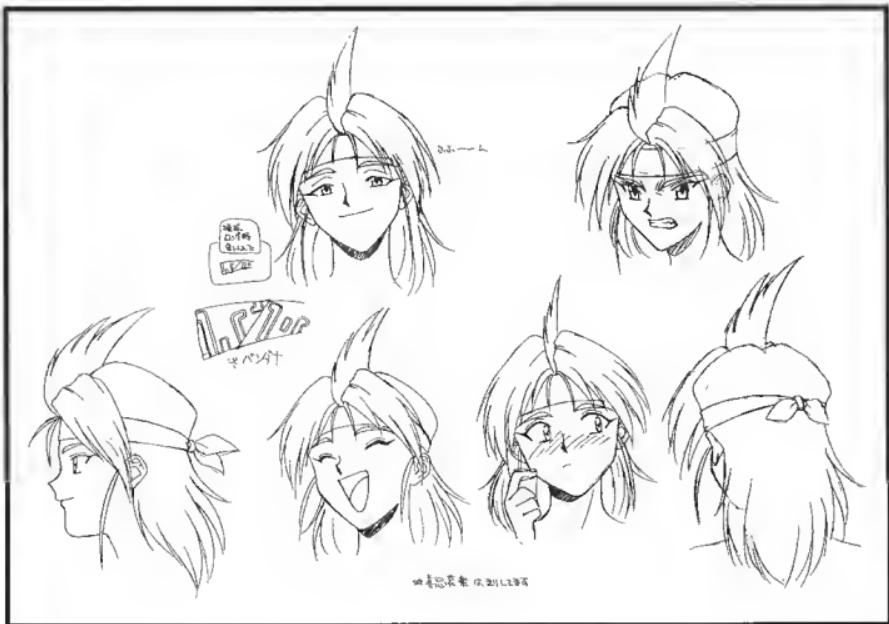
カルミー

Karmi

種族 ····· 人間
 職業 ····· 騎兵&賞金稼ぎ
 年齢 ····· 18歳
 身長 ····· 173cm
 体重 ····· 58kg
 3サイズ ····· B84W57H87
 出身地 ····· 騎兵の島ハイード
 好きなもの ···· 愛用の魔剣「萌無し」
 嫌いなもの ···· すぐ逃げるやつ、臆病者。
 趣味 ····· 賞金稼ぎ
 好みのタイプ ···· どんな苦境でも諦めない人。
 いさぎよい人。自分より強い人。

若いながらも自分の身長より大きな魔剣を自在に操り、近隣諸国にその名を轟かせている豪腕の女剣士で、一定の国に仕える事なく自由気ままな生活を送っている。傭兵又は賞金稼ぎを生業としており、粗った獲物は逃がさないという噂である。しかし、彼女の人生において、ただ一度だけ仕損じた事がある。その相手とは…。



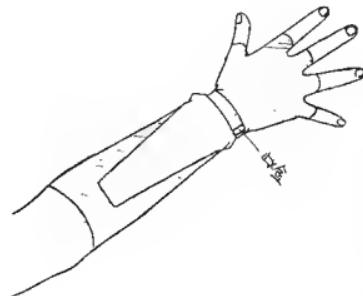


魔剣 鞘無し

■カルミーの独り言■

「おう、なーにしけたツラしてんだよ。
あんたも賞金稼ぎか? へへっ、オレ
はカルミーてんだ。結構有名なんだ
ぜ! あんたも名前ぐらい聞いたこと
あるだろう? まあ、間違ってもオレ
を敵にまわさないようにな!」

(CV: 日高奈留美)



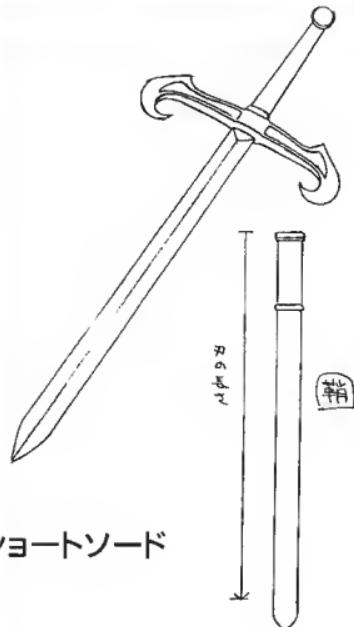


サーボ Sarge

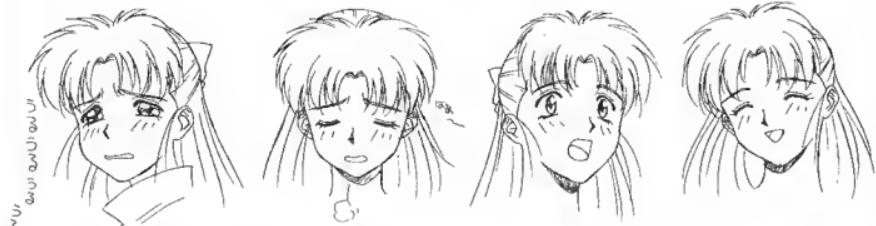
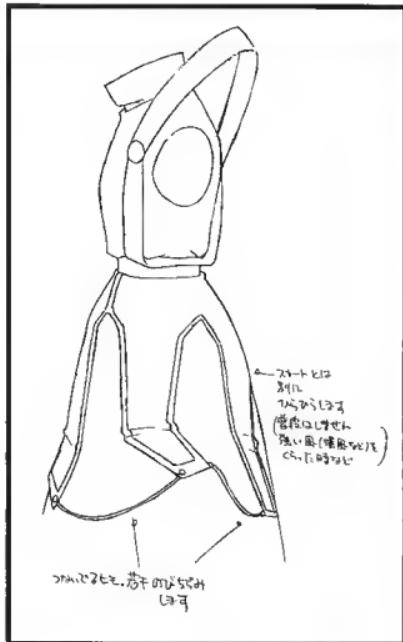
種族 ····· 人間
職業 ····· 呪術師
年齢 ····· 17歳
身長 ····· 166cm
体重 ····· 47kg
3サイズ ···· B79W52H83
出身地 ····· 通商の国ルーライン
好きなもの ··· 呪術
嫌いなもの ··· いじめっこ
趣味 ····· 呪術の研究
好みのタイプ ··· いじめない人。
大声を出さない人。

幼い時から苛められっぱなしだったため、小心で些細な事でおびえ、すぐ泣きそうになる。人前にもあまり出ようとしてない。人に認めてもらうため(と、本人は言っているが単に復讐のため)、修行の結果、呪術を会得した。その能力はなかなかのもので、試しに使った呪術により貴重な遺跡を半壊させた。





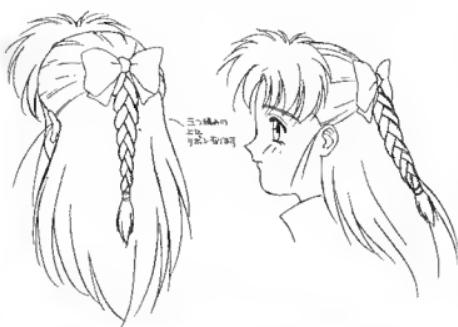
ショートソード

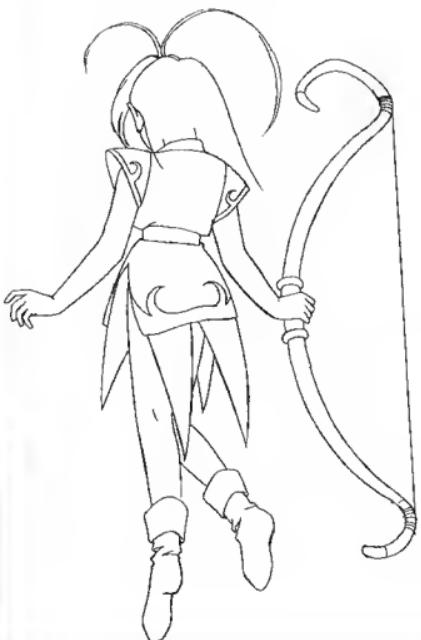


■サージュのつぶやき■

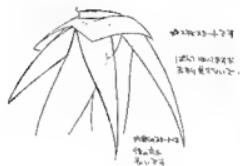
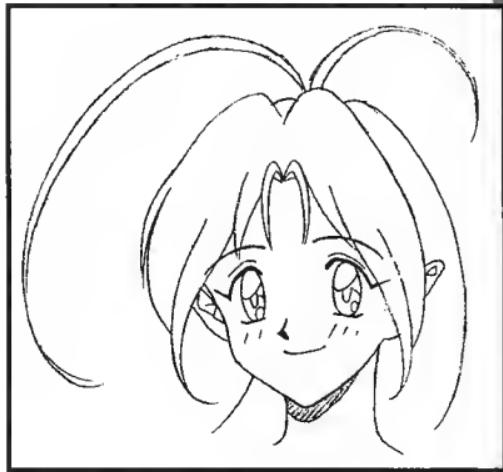
「…………。い、今言いま
すから、そんな恐い顔しない
でくださいよう。え、えーと、
わたしサージュっていいま
す。一応呪術なんか使えたり
するんです…。」

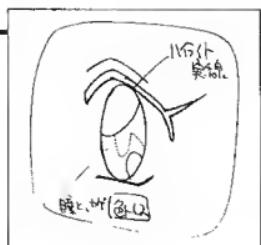
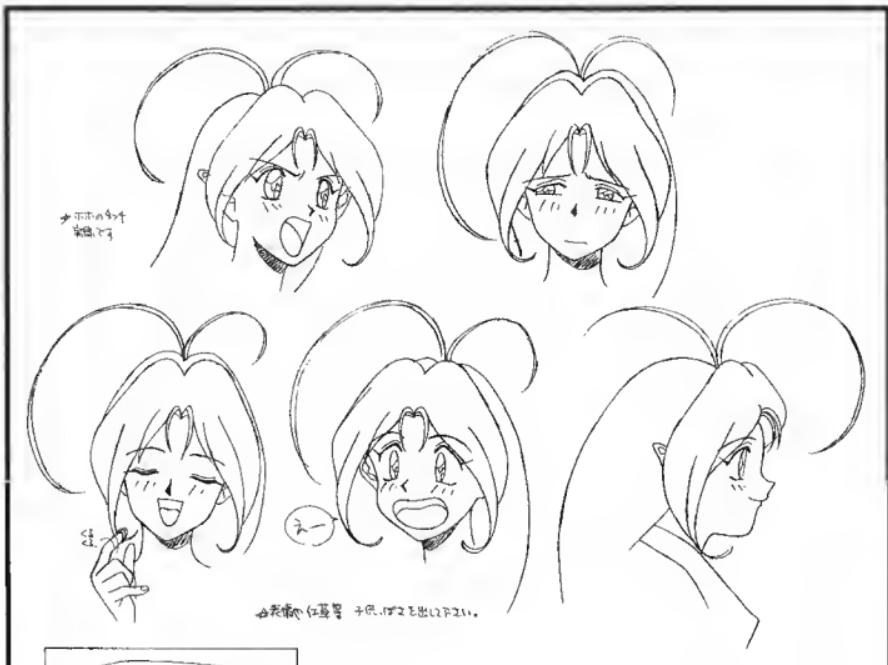
(CV: 山崎和佳奈)



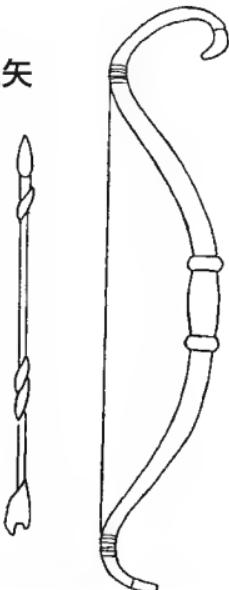


妖精の国出身の妖精。主人公が妖精の国に入り口に行ったとき、たまたま居合わせた。妖精の国に入るには妖精の助力が必要であり、妖精は自分が認めた者にしかその力を貸さない。主人公には特に邪念はなく、主人公の持っていた家宝である名剣「冰牙」に宿っている水の精靈を聞きし、ターナは主人公に力を貸す。





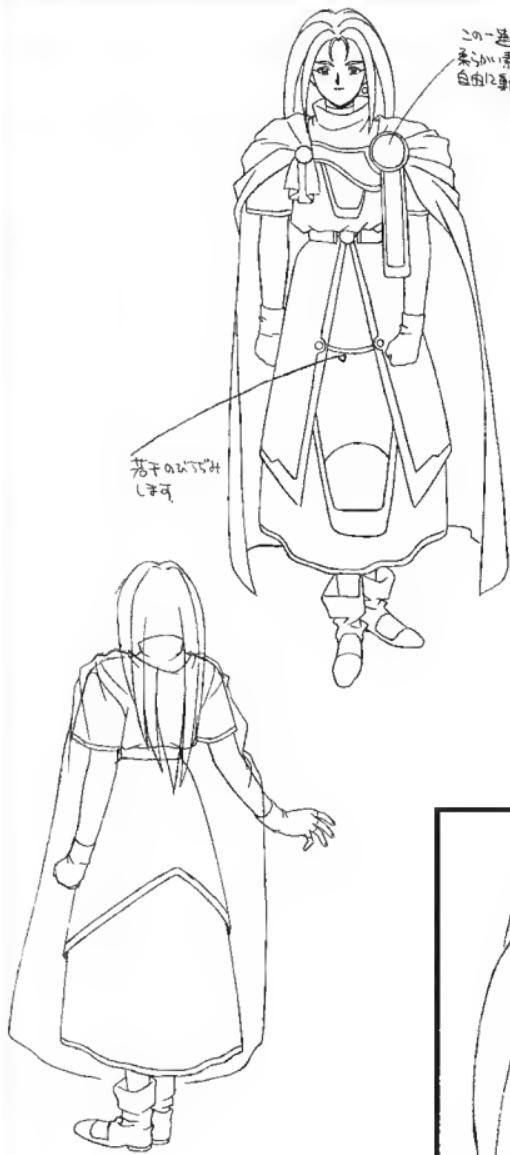
ロングボウと矢



■ターナの一言■

「ボク、ターナ、妖精族の
ターナよ。
ん、こら、だめよ花を探っ
ちゃ! これだから人間て
嫌いなのよ!」

(CV: 鉄炮塚葉子)

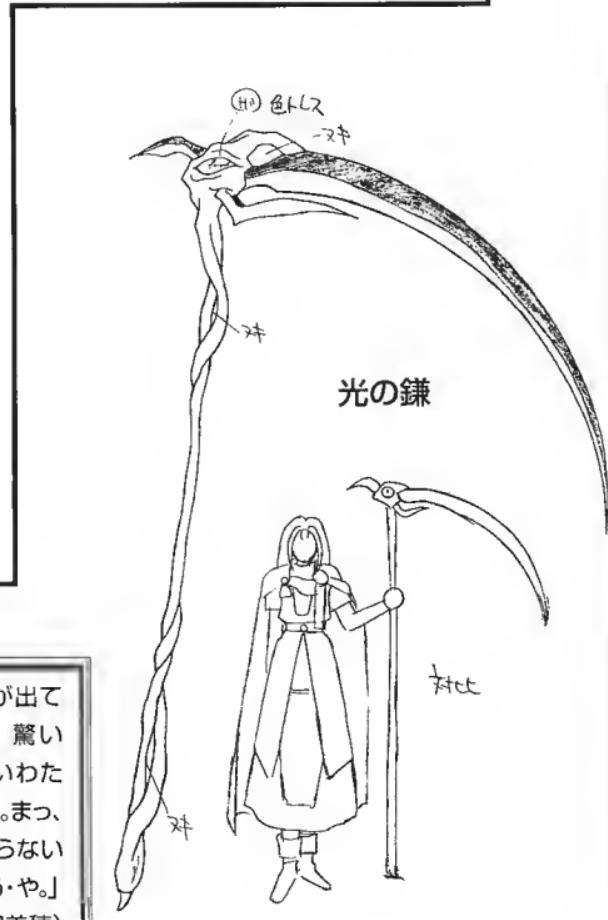
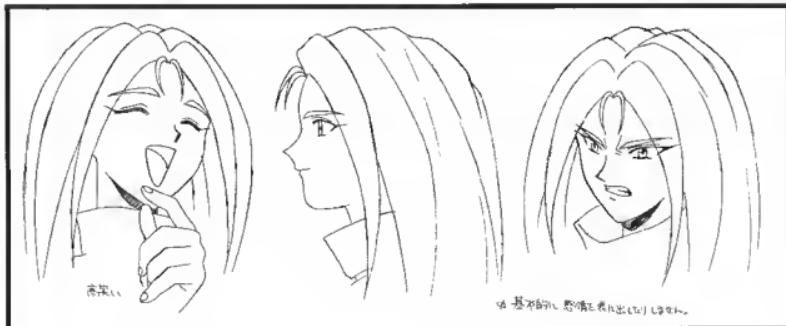


ナルター Naruta

種族	人間(本当は福寿一光の守護者)
職業	戦士(本当は死神)
年齢	22歳(人間年齢に換算)
身長	179cm
体重	59kg
3サイズ	B90W58H88
出身地	黄泉の国ネーラ
好きなもの	清らかな魂
嫌いなもの	偽善者
趣味	特になし(本当は魂を集めること)
好みのタイプ	清らかな魂の持ち主

神の使であり、この世界の死者の魂を管理している。しかし、その性格はいい加減なところがあり、主人公の強く個性的な魂に引きつけられ、本来の任務を放棄し主人公につきまとう。攻撃魔法を得意とし、その威力はパーティ随一である。





■ナルターの独り言■

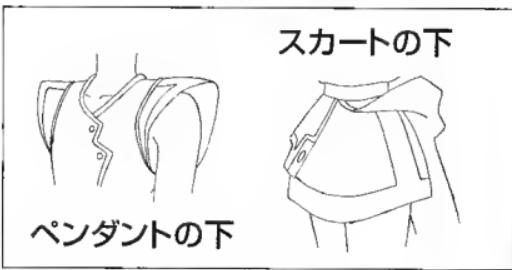
「あなたの顔には死相が出て
いるわ。なーんてね。驚い
た? あら、ごめんなさいわた
しはナルターっていうの。まつ、
せいぜい本当の事にならない
ように頑張ってね、ぼ・う・や。」
(CV: 山田美穂)

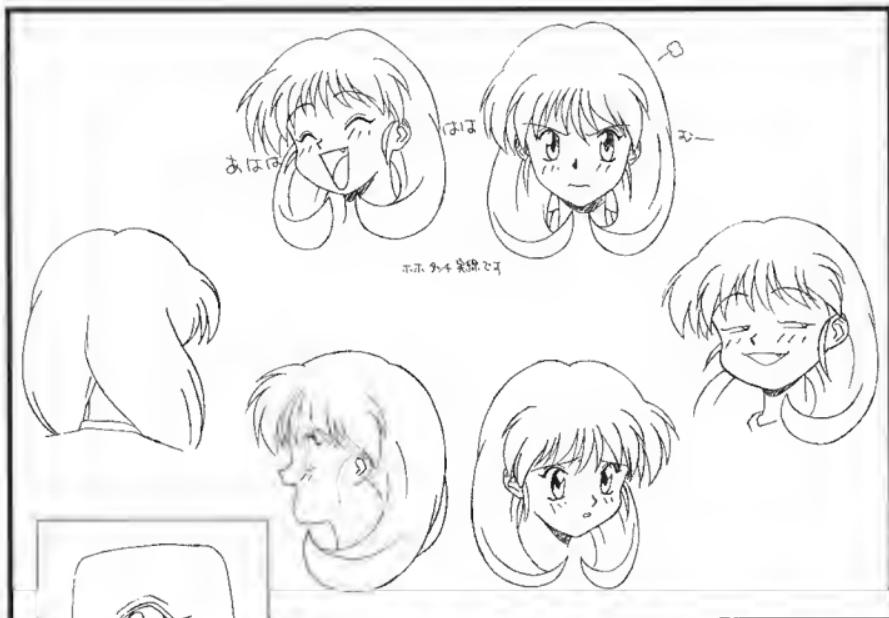


ハムヌン Hammune

種族 ····· 人間
職業 ····· 魔術師
年齢 ····· 19歳(その外見で主人公は
年下だと思っている)
身長 ····· 150cm
体重 ····· 38kg
3サイズ ····· B71W48H77
出身地 ····· 魔法王国マグ
好きなもの ····· 师であるクーマからもらった
魔法の杖
嫌いなもの ····· 魔物
趣味 ····· 魔術の研究
好みのタイプ ····· 思いやりがあり、決断力のある人

この世界において魔法では一番の実力を持つと
される「クーマ」の一番弟子で、世界を構成する四
大元素のうち、「火」、「地」、「風」の3つを操る事が
出来る。幼い魔族だが、主人公より年上でありそ
の魔法の実力はかなりのものである。そんな彼女
だが「クーマ」のものに来る前の素性は不明で、そ
の風貌と四大元素の残りの一つ、「水」の力を發揮
出来ない理由は誰も知らない……。





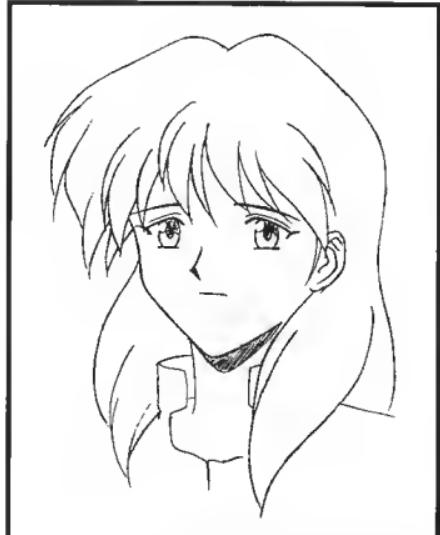
精霊の杖



■ハミュンの一言■

「ハミュンだよ——！これ
でもクーマ先生の弟子なん
だよー。えっ？ クーマ先生
知らないの？ そんなことじ
や、みんなにばかにされる
ぞおー！」

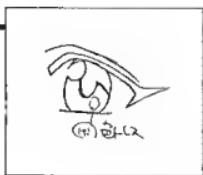
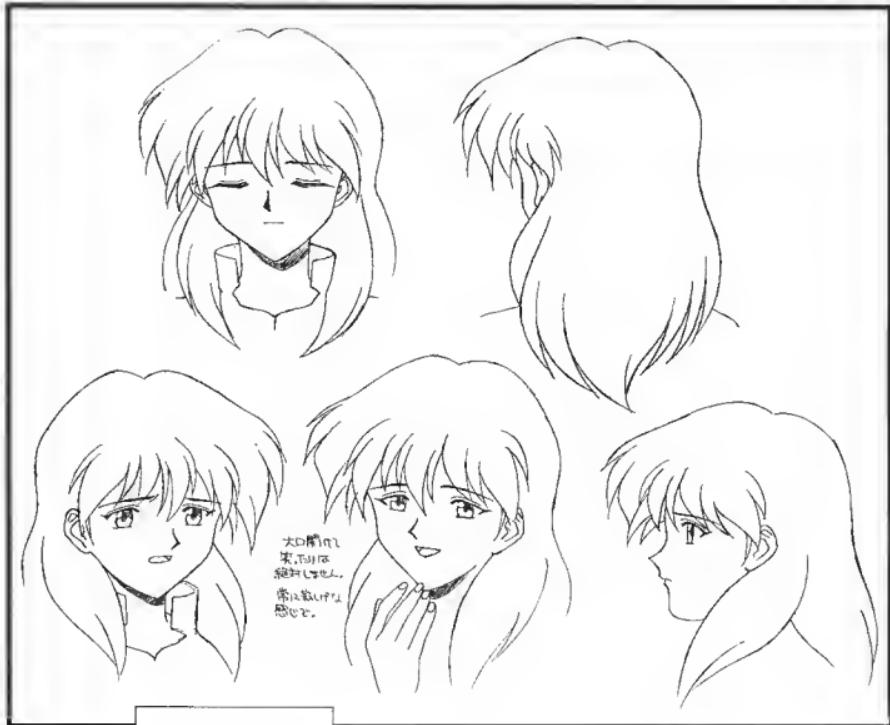
(CV：原田かおり)



マヤ
Maya

種族 人間(本当は人工生命体)
職業 戦士
年齢 19歳(人間年齢に換算)
身長 170cm
体重 51kg
3サイズ 887W57H86
出身地 種族王国シム
好きなもの 国王
嫌いなもの 自分
趣味 無し
好みのタイプ 人のことを陰索しない人。
物静かな人。

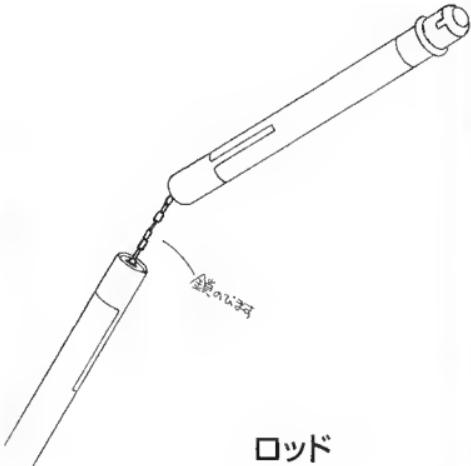
とある街で兵士に拉致されそうなのを主人公に助けられ、以後行動を共にするようになる。何ら普通の人間と変わらない風貌だが、実は魔法文化とは違う文化形態の国「シム」、その国の鍊金術師(科学者)が作り出した人工生命体である。ほぼ人間と違いがなく、違いがあるといえば痛みを感じないという事である。肉体が破損(極端な話、片腕が無くなるなど)しても、新たなパーツを付ける事により再生が可能。



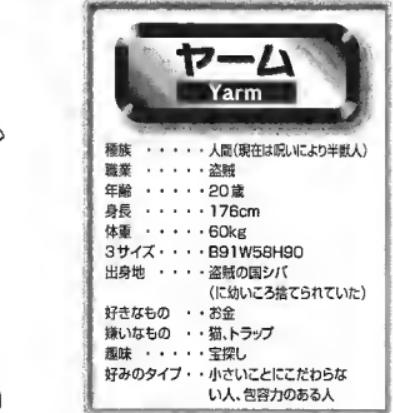
■マヤのつぶやき■

「わたくし、マヤと申します。
えっ私の出身ですか？申し訳ありませんけどそれはお
教えできませんわ。もし知られてしまったらわたくし…。」

(CV : 鈴木砂織)

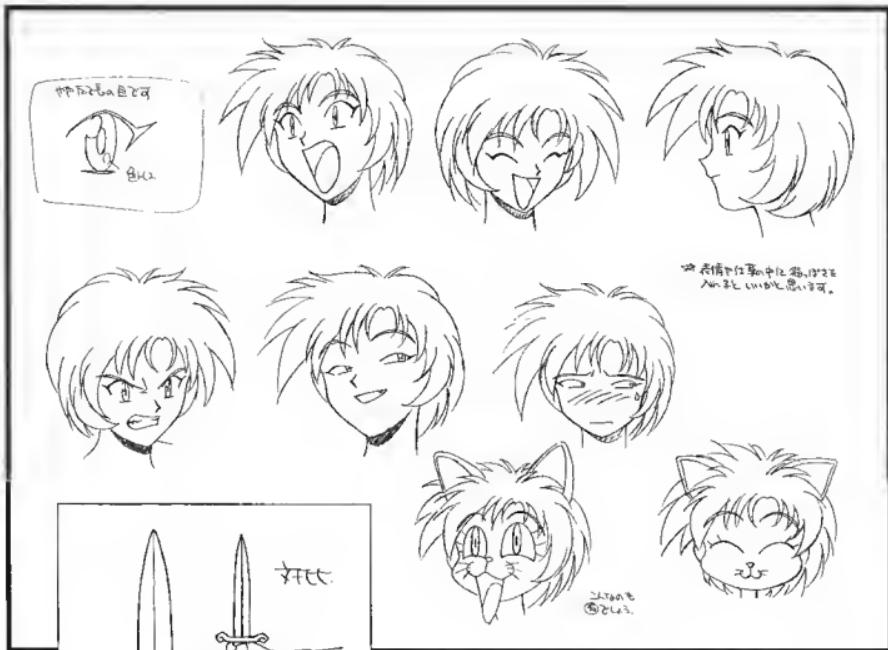


ロッド

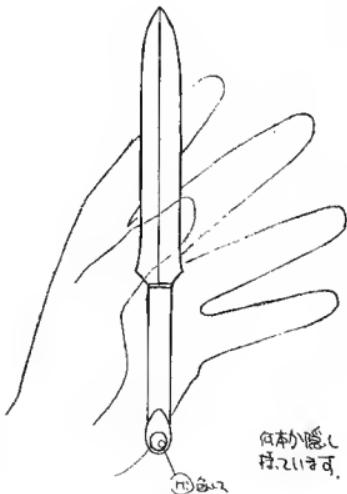


本来は人間であり盗賊家業を生業としていた彼女だが、2年前冒険先で見つけた宝箱を開けたとき、不覚にも宝箱にかけられていた祝いの魔法に引っ掛かってしまい、猫になってしまった。その後様々な困難を乗り越えて、徐々に人間の姿に戻ってきたがまだ完全ではなく、体の部分部分が猫のそれになっている。完全な人間体に戻る方法を探すため冒険をしている。





ダガー



短剣

■ヤームの一言■

「ウニヤーオ、じゃなくって、こんにちは！あたいはヤームっていうんだ。まったくたまたもんじゃないぜ、2年前宝箱開けそこなってトラップに引っ掛かってさ、おかげで猫に…、いや、何でもないんだ、またな！」

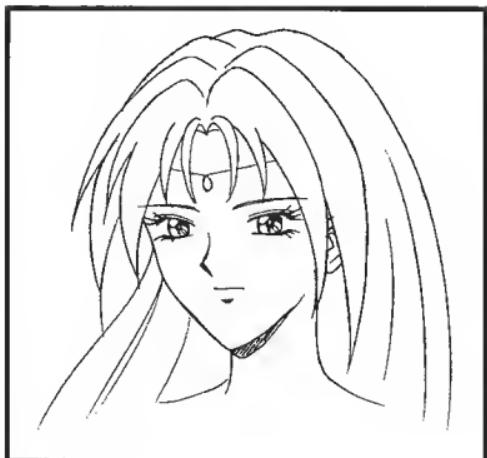
(CV：山本美由紀)



ワイズ Wise

種族 ····· 人間(本当はこの世界の創造神)
職業 ····· 魔術師
年齢 ····· 22歳(人間年齢に換算)
身長 ····· 179cm
体重 ····· 59kg
3サイズ ····· B90W58H88
出身地 ····· 特定不可(他の6神と共に
に気付いたら存在していた)
好きなもの ····· 魔王ダークロード
嫌いなもの ····· ダークジー(眞のボス)
趣味 ····· 世界の創造
好みのタイプ ····· ダークロード(身を呈して人
を守ることの出来る者)

この世界「虚空の道」を創造した神々のうちの一人で、生命を産み出した神である。遙か後方に居たが「ダークロード」と同じくこの世界を救うため、この世界へ戻ってきた。神が人間に直接干渉するのは神々の間では禁忌とされているが、あえて人間を救うために干渉する事を決意する。この世界を創造した6人の神々の中で唯一女性の形態ををしている。





かわいい表情變化はあります



■ワイズの言葉■

「私はワイズ。この世界
『虚空の道』に破滅の危機
が迫っています。さあ立ち
上がるのです。残された
時は長くはありません。」

(CV : 森田めぐみ)

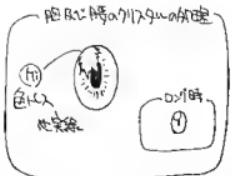


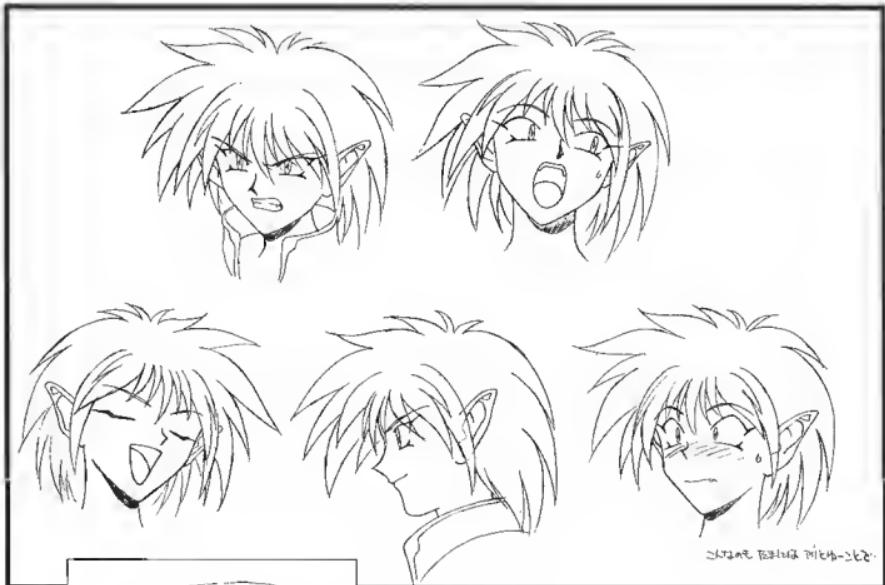
ラニーキ

Lamille

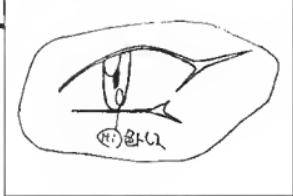
種族	魔族
職業	四天王ゴーレムマスター
年齢	17歳
身長	169cm
体重	56kg
3サイズ	B98W56HB6
出身地	暗黒の国クネス
好きなもの	破壊
嫌いなもの	正義、人間
趣味	ゴーレム制作とゴーレムによる人間いじめ
好みのタイプ	なし(そういう怒濤は今の所待ち合わせていない)

主人公を抹殺するために魔王ダーコードが編成した四天王のうちの一人にして、魔王ダーコードの一人娘。ゴーレムを操るのが得意で、数々のゴーレムを主人公に仕かけて来る。何度目かの対戦の時、暴走した自分のゴーレムに殺されそうになるのを主人公に助けられ、以後行動を共にするようになる。





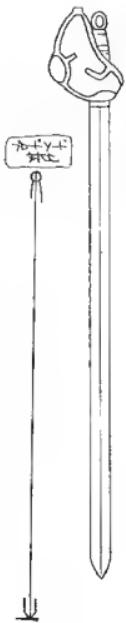
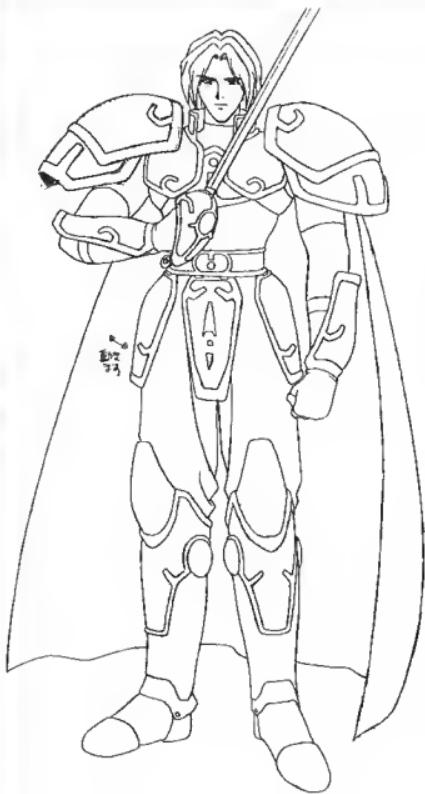
こくはめも、ほほほほほほほほほほほほ



■ラミーユの独り言■

「ふんっ、人間なんていう虫けら
風情がこのラミーユ様に話しか
けんじゃないよ！ いずれ皆殺し
にしてやんだから。あやまつても
無駄だからね！ まあせいぜい抵
抗して楽しませてくれよな！」

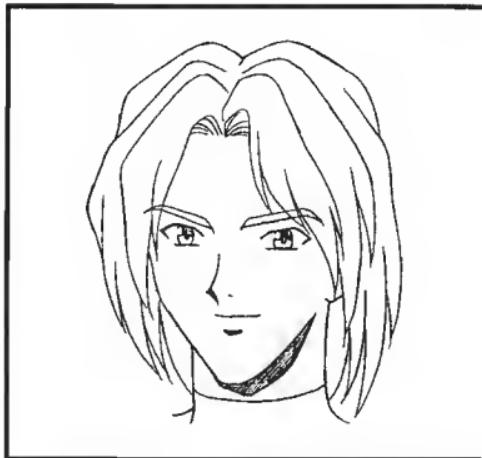
(CV：渡辺久美子)

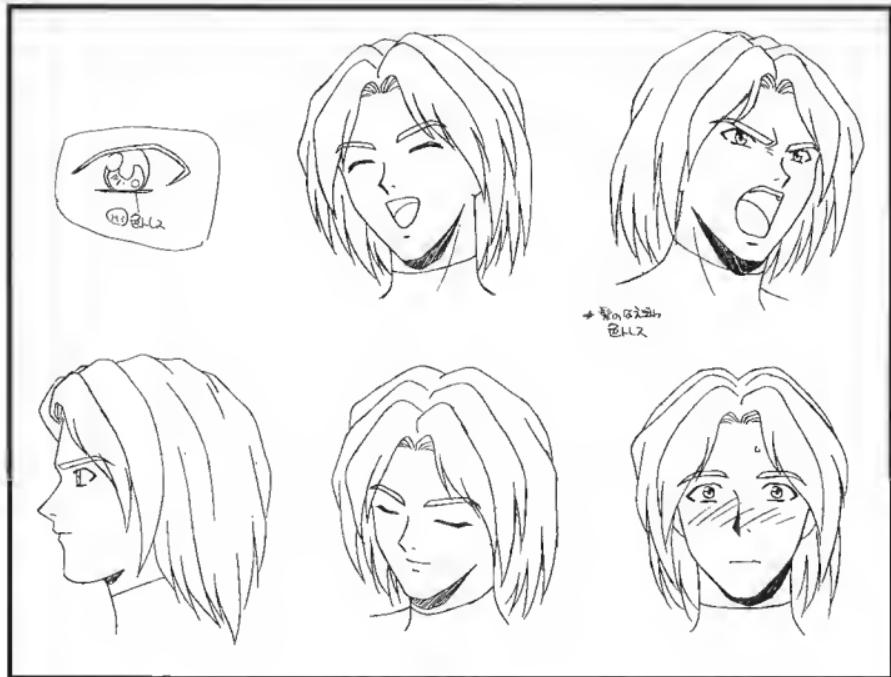


イナル Inar

種族 ····· 人間(本当は神によって創造された)
職業 ····· 聖騎士
年齢 ····· 18歳
身長 ····· 183cm
体重 ····· 68kg
3サイズ ····· 8-W-H-
出身地 ····· 不明(神によって創造された)
好きなもの ····· 平和な世界
嫌いなもの ····· 悪
趣味 ····· 刺技の鍛錬。武器、
防具の手入れ
好みのタイプ ····· 看てくれる人なら誰でも

世界の人々から勇者といわれている剣士で、かつてこの世界「虚空の道」を創造した神々のうちの一人の生まれ変わりともいわれているが定かではない。「貞」の力を察知する能力が高く、小さな悪も決して見逃さずではなく、主人公のいく先々に現れ、主人公より先に事件を解決してしまう。人々にとってはまさに勇者であり、主人公にとっては単に嫌なやつである。主人公がぼけっとしていると、目当てにしていた女の子を取られてしまうので注意しなくてはならない。



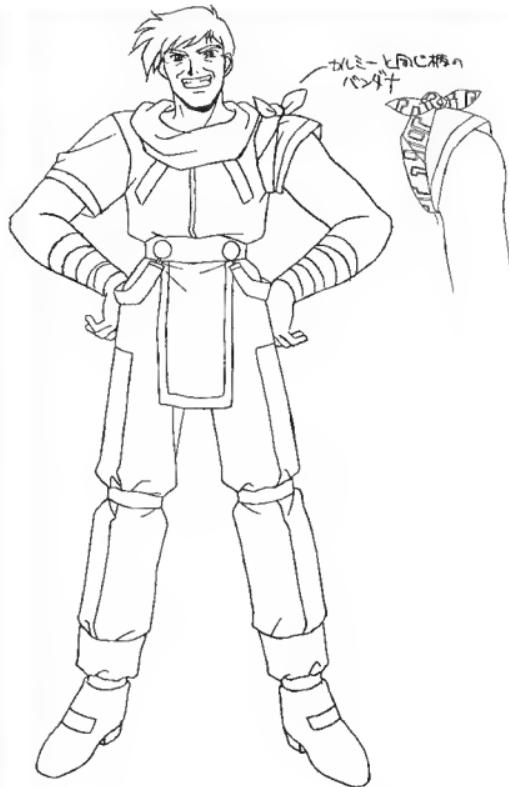


■イナルの言葉■

「私が勇者ですって？ とんでもない。周りの人がそう言っているだけですよ。魔王を倒すためお互い頑張りましょう。」

(CV : 関俊彦)





ディーザ Deeza

種族 人間
職業 戦士
年齢 36歳
身長 188cm
体重 71kg
3サイズ 8-W-H-
出身地 聖なる国シャイン
好きなもの 亡くなった妻
嫌いなもの 神殿(面倒くさい事を押し付けるから)
趣味 息子を修行と称して奇めること
好みのタイプ 亡くなった妻

かなりおおざっぱな性格をしており、自分が背負っているものを周りに感じさせない。その性格からいい加減に見えることがあるが、やることなすこと全て理屈が通っており、周りの者を感心させる。剣技はこの世界でも5本の指には入る腕前で、家宝の名剣「凍牙」の威力も相まって、ここ十数年は負け知らずである。息子である主人公に剣技を教えていたが、主人公にして見れば単なるしごきとか映っていない。今でも無くなった妻と息子である主人公を心の底から愛している。





■ディーザの言葉■

「何もたもたやってんだ。
早くいってこいや。いい
娘連れて来いよ！」

(CV : 小杉十郎太)

おお情空DN2.
风も有るこ
思ひ出す

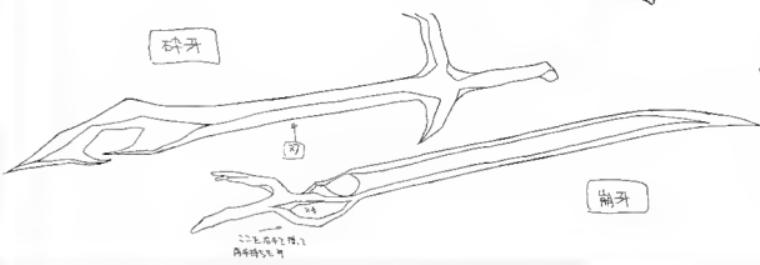
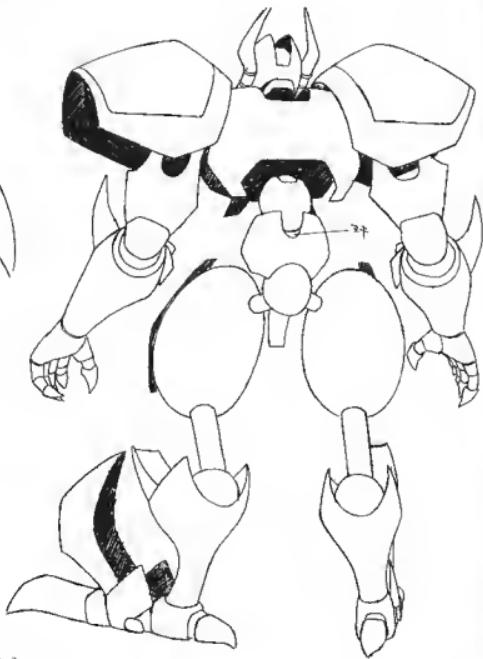
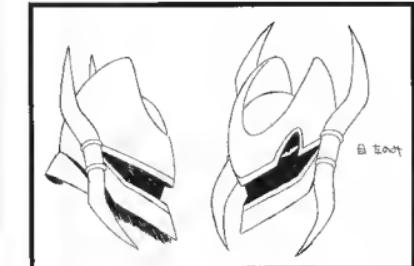
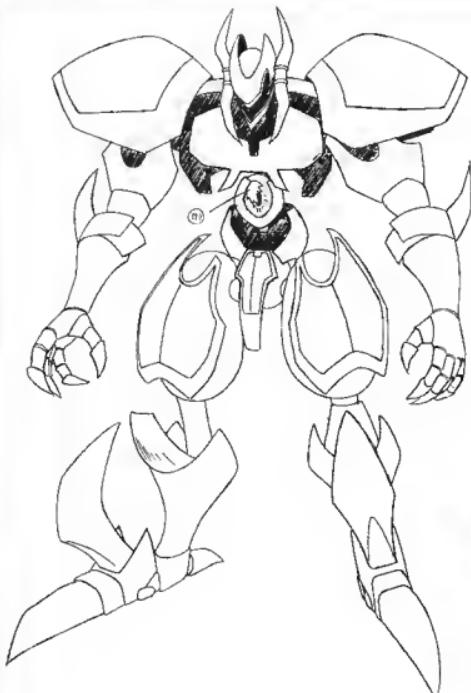
イフリート
Efreet



ソードマスター Sword Master

魔王四天王の一人。あらゆる剣技を身に付けた剣士で、高速で繰り出される剣は普通の者なら決して避ける事は出来ない必殺剣。騎士の風貌をしており、その精神、言葉遣いも騎士道に通じるものがある。この世界で「聖剣」の次に強い剣である「名剣」、そのうちの2本(名剣は全部で5本)を持っている。ソードマスターの正体は神に仕える天使であると同時に、この世界で伝説の一一番強力な名剣「聖牙」の化身である。

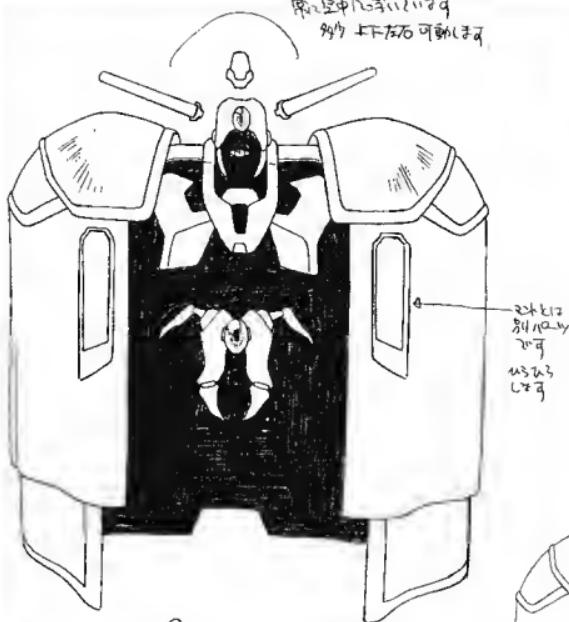
(CV : 成田剣)



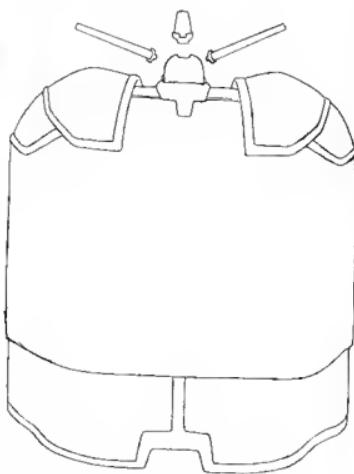
マジックマスター
Magic Master

魔王四天王の一人。この世界を構成する四大元素の「地」「水」「火」「風」の全てに関する呪文を行使する事が出来る。この世界の最高の魔術師と言われている「クーマ」と互角か若しくはそれ以上の力を持っている。四天王の中では一番殘忍な性格をしており、人をからかうような口の効き方をする。

(CV : 石野竜三)



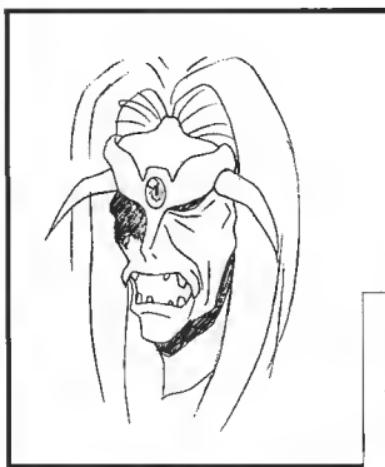
魔界は
見下せん。
(魔腕有利ヨ)

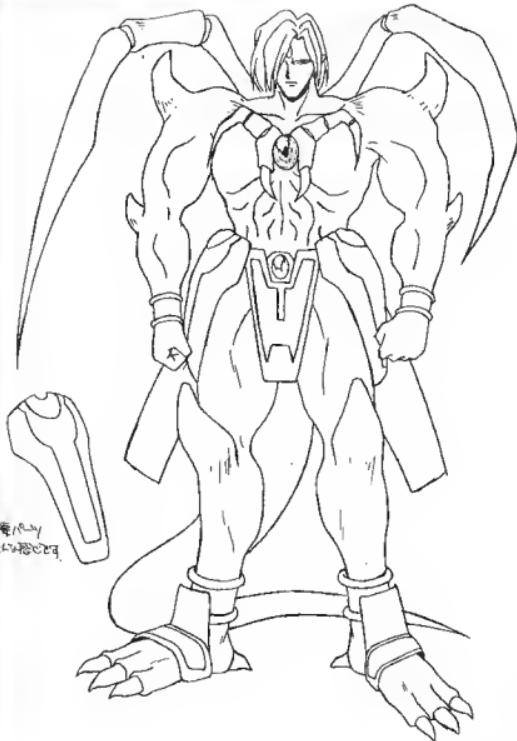


アンデッドマスター Undead Master

魔王四天王の中でもっとも古くから魔王に仕えているとされている。この世の法則に逆らい、一度死んだもの達を再び現世へと呼び戻すことが出来、それらを操る。本人もこの世の理に逆らう術を自分自身に施しているらしく、既に数千年の歳月を生きている。最年長らしく、言葉遣いも落ち着いており、老紳士といった感じである。

(CV : 宇垣秀成)

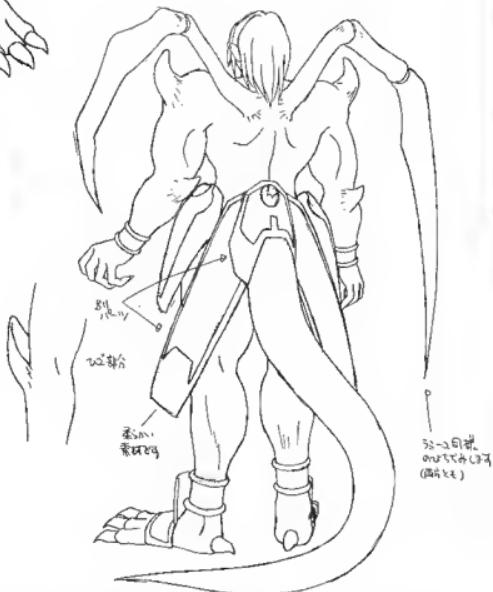


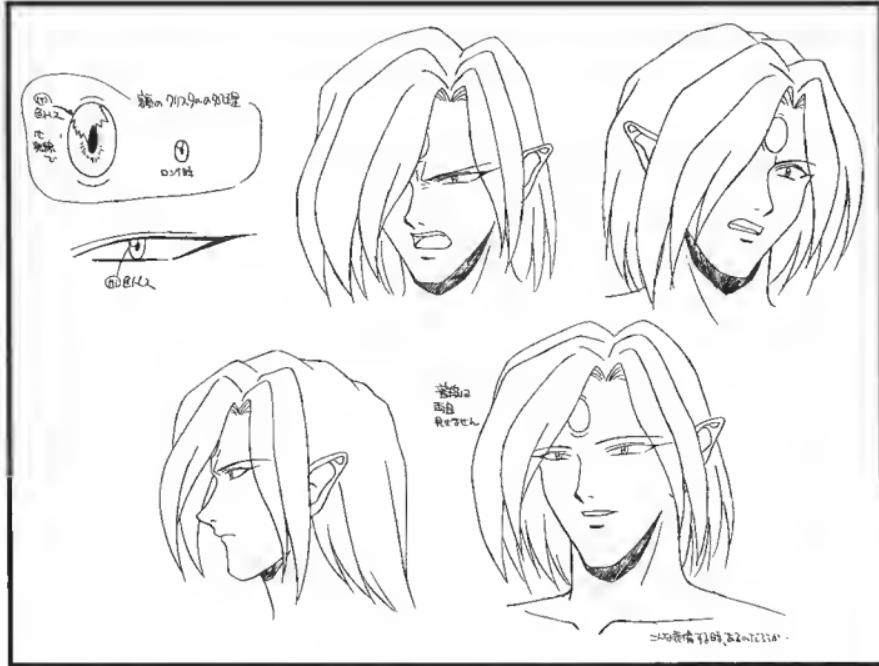


ダークロード Dark Lord

「負」の象徴として心無い人間や魔族に燃押されており、そういう達者の声に呼び覚まされ、この世界を滅ぼすという。その正体はこの世界「虚空の道」を創造した神々の内の一人であり、唯一この世界に留まつた神である。負の属性が強かったので「死」と「破壊」、そして「闇の創造」をするようになった。しかし、悪といふわけではなく、むしろ人間の、そして全ての生命のためその身を犠牲にしている。復活を果たしこの世界を滅ぼそうとするという事になっているが、『虚空の道』を消滅させる異界の神『真の最終ボス』を倒す事の出来る唯一のアイテムである『聖剣』を産み出すためには、強大な闇を創造しそれを打ち破る者を育てねばならないので、そのように仕向けると必然的に悪となってしまうのである。だが、全ての生命のためならば自ら悪役をかかげて出ている。

(CV：中田譲治)

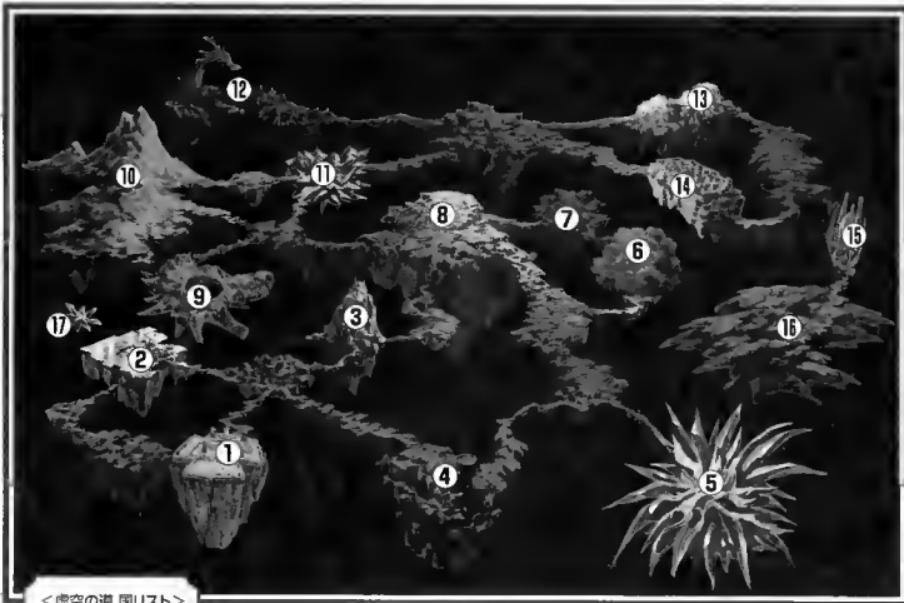




ケインとヒロイン達が冒険の旅を駆け巡るブルーブレイカーの世界。ここでは、冒険の舞台である国々の緻密かつ膨大な設定資料を一挙公開!

※初期の設定資料の為、一部完成版と異なるところがあります。

ブルーブレイカーの世界設定



〈虚空の道 国リスト〉

- ①花の国ラーヴ
- ②聖なる国シャイン
- ③傭兵の国ハイード
- ④遺跡の国ルーアン
- ⑤氷の山
- ⑥妖精の国アイリー
- ⑦亡くなった国
- ⑧魔法王国マグ
- ⑨機械王国シンマ
- ⑩火山の国ルカーノ
- ⑪水の国レクター
- ⑫龍の崖
- ⑬盗賊の国シバ
- ⑭軍事国家トール
- ⑮浮遊王国フロール
- ⑯暗黒の国クネス
- ⑰離れの国ディータ

「虚空の道」と呼ばれる6人の神によって作られた世界が物語の場である。この世界は広大な空間に、わずかばかりの大地と多少の道のみによって構成された世界である。上空からみればその様は、さながら蟻の巣を真横から見たような感じであり、道を踏み外せば漆黒の闇に落ちて行き、2度と上にあがる事は出来ない。その様な危険極まりない世界ではあるが、この世界の住人にとつてそれは当たり前の事であり、気に止める者はいない。なかには何等かの力により、数キロ単位の道が崩れる事もあり、数百、数千の命があつと言う間に失われる事もある。人々はわずかな大地に国を築き、大きな道には村を作り、縦横に走る道で他の国や村と交流して生活している。いつかはすべての道が崩れ去り、全てが闇の中に消えてしまうかも知れない・・・

世界設定

虚空の道&国々

「虚空の道」はその名が示すとおり、暗黒の空間に道がメインとなつて構成されている世界である。国と呼ばれている物が存在するが、道がメインとなつているため一つの国 자체はさほど大きくなない。というよりも大きく出来ないのである。まず土地が極端に制限されているため居住区が拡張できないという事と、あまり一ヶ所に多大な加重がかかると道」と漆黒のかなたに落ちてしまつ事が原因となつてゐる。人口が増えた場合はある程度の集団でその国を出て、新たな道を開拓しそこに住むようにしなければならない。しかし、今までそついた事はあまり行われていない。何故、新たな道を開拓する必要がある無いかというと、「魔物」の存在がある為である。この世界で人間に敵対し、絶対的な力を持つ存在である魔王「ダークロード」を王と崇め、人間に害を及ぼす魔物や心悪しき者が暮らしている「暗黒の国クネス」。そこから多くの魔物達が各地に散り、罪の無い人間を殺戮するのである。魔物が人間を殺すことにより人口が一定に保たれており、悲しい事ではあるが魔物の存在がこの世界を支えている一因とも言えるのである。

花の国ラーワ

1

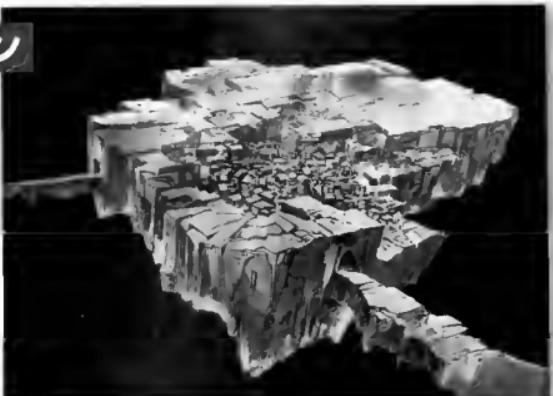
国を至る所で花が自然に生息。もしくは栽培されている国。人々に、そしてこの世界の創造神に捧げるかのように多種多様な花が存在しており、見る者的心を和ませてゐる。花以外には、これといったものはなく、花がこの国の産業となつてゐる国を支えている。



2

聖なる国シャイン

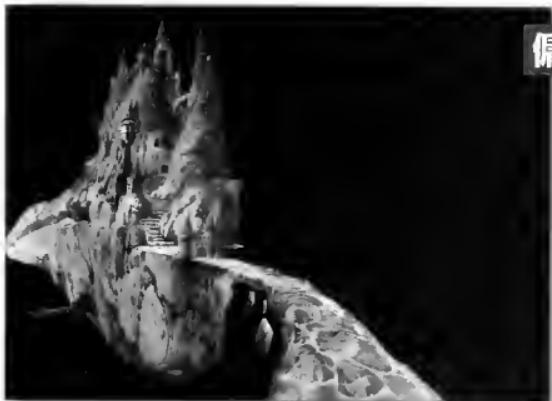
この世界「虚空の道」を作つた創造神の内の一人、光の創造神を国をあげて信仰している国。國の中心には光の創造神を信仰している大神殿があり、それを囲むように家屋が建つてゐる。ここに住む住人の9割以上が信徒であり、アーチャーもこの國の出身の例にわれば、光の神々を信仰しており、神官司書いとして神殿に仕えている。



傭兵の国ハイード

3

この世界における大半の傭兵や賞金稼ぎが魔界と/orしている国。傭兵と言つて、その世界においては国家間(人間間)の争いとは発生しないのだ。セイバーフ魔物達に死しての存在である。また、傭兵達は魔物、人間問わずに賞金首となつた者をとらえる賞金稼ぎも平行して行つてゐることが多い。この国(の傭兵ギルド)は各地の状況を把握し、ギルドに登録している者に仕事を斡旋する仕組みになつてゐる。カルミーはこの国を拠点としており、冒険者が無い場合は賞金稼ぎなども生業としている。



遺跡の国ルーイン

4

身体をじこづ。

遺が育、魔王タークローが據点としていたと/orしている遺跡の側に作られた国。現在、魔王はないが、知性無い魔物が遺跡の奥でつめられており、安全な場所となつてゐる訳ではない。しかし、魔王ターカローが残したと思われる遺産が遺跡には眠つてあり、それを手に入れるべく集つた人々が作り上げた国である。遺跡の内部は魔物の他にせ、現在で七百軒ある。魔物が各所に配置されており、遺跡の探索を困難なものとしている。遺跡に詰め込まれてこながつた者は数 dozen 、致死といつられてゐる。しかし、この遺跡では他では決して得ることの出来ない貴重な品々が手に入る為、危険と知りつつも入っていく者後続だ。傭兵團のサービスはいいの出



氷の山

5

その土地全体が氷に閉ざされている国。しかし、国と言つても現在は誰も住んでいない。また、進入を阻止するかのようにな、常に吹雪が吹き荒れており、奥に何があるのかは誰も知らない。





妖精の国アイリー

6

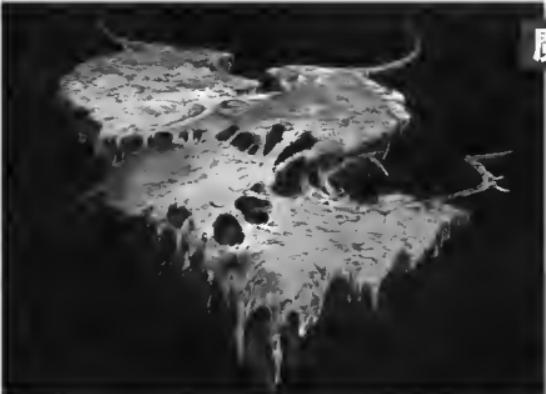
この世界で唯一妖精族が住んでいる国。巨大な大樹のみが存在しており、その大きさが国そのもので、中に多くの妖精が暮らしている。魔法王国マグと肩を並べる事が出来るほど魔法が発達している。

しかし、マグと違い、この国の魔法は攻撃的な魔法は発達していない。(と聞いていつも妖精族は争いと破壊を極端に嫌うため、発達させないのである。また、魔法のみならず、野蛮な行為を妖精は嫌い、国の人団には幻術が施されており、そいつた者には入口すら見えず、妖精が認めた者しか中に入る事は出来ない。妖精のターナも当然のことこの国の出身であり、ケインを入れるようにするも彼女である。



■クーマ■

亡くなつた国



かつては豊かな自然と共に繁栄していた國の跡地である。ある日、國民のほとんどが一夜にしてアンデットと化して、その事に危険を感じたこの世界の番人であるトコゴンロードが、アンデットと共に國をその口から吐く炎で焼き尽くした。結果、土地の表面には破壊された建物が散乱し、生命の匂いを感じさせない見るも無惨な場所となつた。今では誰も寄りついでいるのない土地である。

魔法王国マグ

8

魔法文明が恐ろしいほどに発達した國。古より魔法文明が根付いており、現在解説されている魔法の種類、威力ともにこの世界で1、2位を争う程である。特に攻撃的な魔法の発達が進んでおり、この国で優秀な魔術師が數十人もそろえば、一国を消し去ることも可能と言わざる。また、世界一の魔術師と名高いクーマが居を構えており、その一番弟子のハミコンヒリヒは住んでいる。

機械王国シンマ

9

ある意味で魔法王国マグと「反対」に位置している国で、機械文明が発達している。だが、発達しているといつても他の国々に比べれば、実際の所は未だ蒸氣等がメインとなっており、電気などといった高度なものは今のところ使用されていない。最近では「ボム・クラクス」や「コレー」「」といった人型の人工生命体の開発を中心に行っているようであるが、その貢献度かではなく、戦士のマヤは、ここに面接者ギルド付近で、兵士に捕らわれ、それによって「るのをタイン」に助けられる。



10 火山の国ルカーノ

この世界で数少ない火山が街のすぐ横にある国で、その火山は休火山ではなく、活火山である。なにゆえその様な危険な場所に住んでいるか? この世界でも有数の広い土地があるからである。この世界において広い土地は命にも繋るとも劣りない存在なのである。だが、ここ最近は火山の活動が活発となり、人々を不安に陥れている。



11 水の国レクター

11

この世界で唯一の湖がある国。普通の道の数倍はある幅を持ち、それゆえに今までにその貴重な土地を手に入れんと何度も湖内に侵入を試みたが、この湖にはこの世界の番人である、ドロゴン・ロードの分身である「水竜」が住んでおり、その前に何者もこの湖を侵食することは出来ない。最も湖近くに侵入せざるはければ、水が豊富の良い場所である。



龍の崖



12

この世界の主人であるドラゴンロードがいる場所。ドラゴンロードは人間だけではなく魔族だろ』が、一定以上の力を持ったすべての者を、世界のバランスを保つため排除する命令を創造神から受けている。ドラゴンロードは長い年月の末、道と一体化しその場を動くことはない。だが、ドラゴンロードは巨大で、その全長は道と同化しているといふも含めれば、100メートルはくだらない巨大さを誇り、動けない』と云つてもその口から吐く強烈な炎は『世界の至る所まで届く』と云われており、実際その通りである。

盗賊の国シバ

世界各地に点在する盗賊ギルドの拠点がここシバである。といつても盗賊ギルドは表だって行動はしておらず、一般人の目にその姿が入ることはない。見た感じは普通の国とそつ変わらないが、人口の7割は盗賊ギルドに登録している者達である。ケインの仲間となりつるヤームも『』の出身で、盗賊稼業を生業としている。



軍事国家トール

国民の大半が國に仕える兵士で構成されており、その軍事力は近畿諸國の震異となっている。むつむつ、その力は魔物を討ち滅ぼすための力であり、人々に向けられる事はない。騎士団が國の中核をなし、その発言力にはかなりのものがあり、実質は騎士団が國の主導権を握っている』と云つても良いくらいである。



14

15

浮遊王国フロール

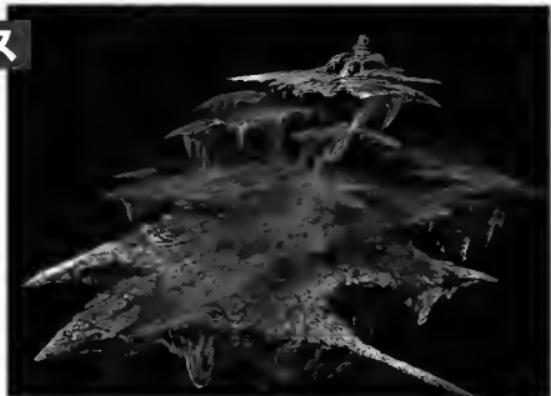


「浮遊王国」と呼ばれているが、実際に浮いている説ではない。この国の建国当初は小さな城が普通に道の上に有るにすぎなかつた。じつしかその城を中心にして左右を問わず、ぐるっと囲じゆすように拡張されていく。今では「巨大な国」とは云つた。その様は横から見れば「道」という串に突き刺さった「巨大なホール」を連想させる。最も通常ならばこのよう拡張のしかたをすれば、間違ひなくその重さに耐えきれず道と落ちこぼしまつ。よつて、浮いてるやうであるどころか、つまり、「浮遊王国」といつしか呼ばれるやつになった。どのよつていうの状態を保つてゐるのか不思議であるが、一説では古代の魔族が下から支えているといわれているが真相は定かではない。

16

暗黒の国クネス

魔王ダーコードを信仰する魔物や人間が住んでゐる国で、その中心にはまがまがしい魔王城がそびえ立つてゐる。國中に暗黒の気が満ちておらず、並み大抵の者であればその気を受けただけで意識が崩れ去り、魔人同様になると言う。魔王不在の折りには魔王四天王が國を治めているとされてゐる。



17

離れの国ディータ



この世界において唯一道をつながつてない國。よつてそこに行へことは出来ず、今現在人が住んでるかどうか、まだどういった物があるのかは不明である。最も周囲の国からばつと見た感じでは、たしかに物がある説ともなく、土地自体にむせられ程面積はないようなので、人々の関心は薄い。



ルーン遺跡の最奥に連なる太古の国。冒険者達が再興した國。遺跡より古くから存在し、かつてはティーダと呼ばれていたらしい。神々が最初に創造した地とも言われ、地の底深く連なることから死者の魂が集つ所とも言われる。遺跡から魔王が去った後、冒険者達によりその存在が発見され、新天地として人が住むようになった。しかし、途中の遺跡が難所であるため人の行きは少ない。

虚空の道の 天体 & 気象

〈星について〉

虚空の道には「星」という概念はない。これは神々が「聖剣」を産み出すため、各世界に変化を持たせようとしたのであり、虚空の道には星は作られなかつた。よつて、夜空を見上げてもそこは一面の暗闇であり、星が瞬いているということはないし、星と言う言葉も存在しない。

星というものが存在しないので、星を降らせるといった呪文は使うことが出来ない。しかし、神や神の僕達は他の世界を見てきた、ので使う」とが出来る。

〈太陽について〉

虚空の道には天体が一切無い。では朝や夜の概念はどうなつてゐるか? と、これは創造神が作り出した魔法による擬似的な太陽の存在により、朝夜といった概念は存在する。この擬似太陽は季節、時間と関わらず常に同じ所に位置しており、虚空の道の

地上部分も自転などして動いてゐる訳ではないので、擬似太陽を探せばいつも同じ位置に見える。朝と夜はこの疑似太陽の拡大、縮小により訪れる。疑似太陽は物質で構成されている訳ではないので、大きさは自由に変えることが出来る。最も疑似太陽を操作できるのは神だけだが。疑似太陽が拡大されれば朝、縮小されれば夜となる。当然の事ながら、この世界ではこれがあたりまえの事であり、真美なのでこの世界の人々はおかしいと思うようない」とはない。

〈気象について〉

疑似太陽、大地が常に一定の位置に存在するため、普通に考えれば大気の流れ等が存在しないので、気象はおおむね一定に保たれる事となる。しかし、この世界には「地」、「水」、「火」、「風」、の四大元素の精霊が存在し、その精霊の影響で気象が変化する仕組みになつてゐる。精霊の影響力はすさまじく、数分前猛暑だったところに吹雪が起るということも可能である。だが、そのようなことはよほどのことがない限り起つてゐるではない。

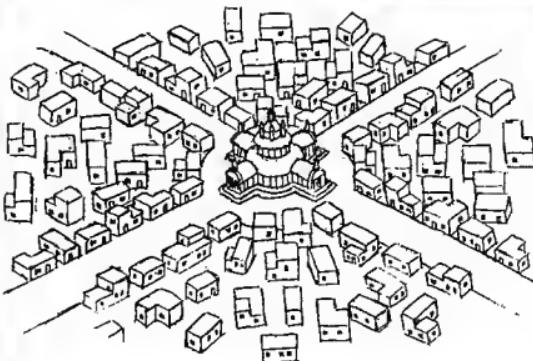
本邦初公開! 開発初期の美術設定を一挙掲載!

※初期の設定資料の為、一部完成版と異なるところがあります。

初期

初期 美術 設定

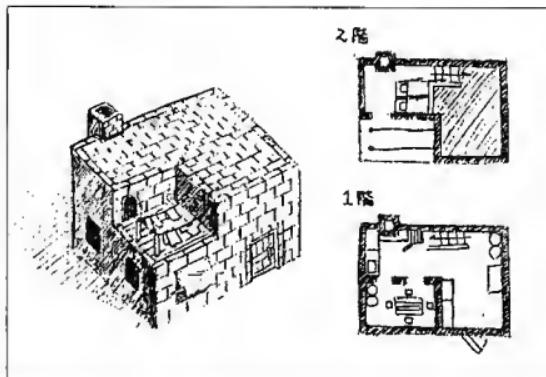
＜シャインの街並み＞



中央には大きな神殿がある。神殿は四方に入口があり、そこから大きな通りがまっすぐ伸びている。その通りの幾つかは、そのまま他国と繋がる道となり、その境には門がある。民家は神殿の周囲に円形に集まっており、土地が少ない事もあって密集ぎみである。神殿から少し離れると、家は無くなり田畠に変わる。

建築様式はギリシャのバルネノン神殿とかに近い。四方の入口には扉が無く常時人々に開放されている。入口上部には女神像が立っている。(これは創造神ワイズの像だが、キャラデザと合わせる必要はない無いです。それらしき方は良い。)中央の塔の上にあるいは、クリスタル(精霊石)です。(やはり色はお決まりの白)

〈シャイン平均的民家〉

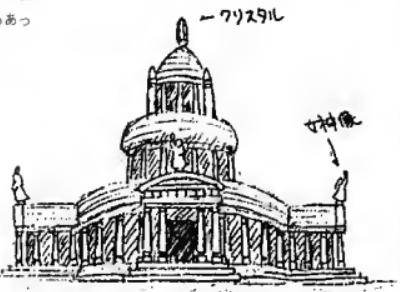


《聖なる国シャイン》

この世界では比較的平和な国(街?)。中央には大神殿があり、人々は創造神を信仰している。創造神信仰は根源的なもので他国にも信者が多い。シャインの人々はかなり熱心な信者で、仕事が休みの日には神殿へ足を運ぶのがあたりまえになっている。

〈シャイン大神殿〉

- ۷۱۲ -



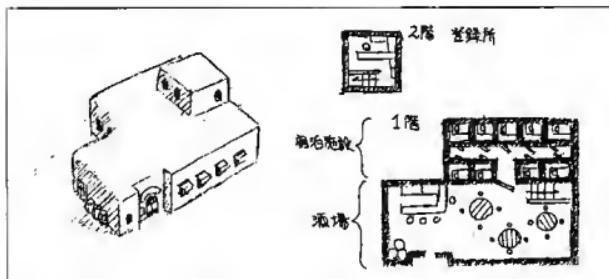
左手は光を呼ぶ
左手は物を持つ



〈女神像〉

<冒険者ギルド>

冒険者ギルドは登録所の他に酒場と宿泊施設がくっついている。
(色は民家と区別がつけば何でも可。)



《傭兵国家ハイード》※傭兵の國ハイード

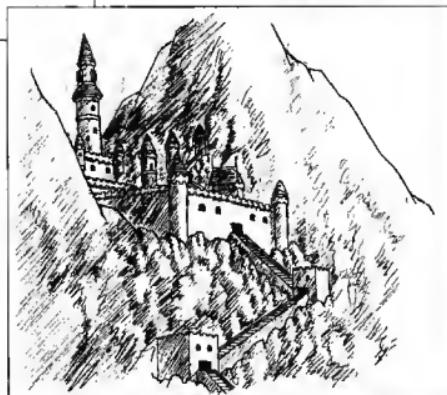
この世界における大半の傭兵や賞金稼ぎが拠点としている国。傭兵ギルドが中心となり、世界各地の状況を把握してギルドに登録している者に仕事を斡旋する仕組みになっている。仕事の内容は、国家間における戦争、魔物の掃討、賞金首の捕縛もしくは抹殺といったもので、傭兵たちはそれぞれ得意分野で選択し、ギルドに登録している。ハイードの中心は山にある要塞で、その経緯などは水滸伝の梁山泊にとても似ている。

<ハイードの景観>

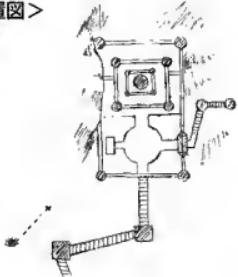


岩山の上に隠れるようにそびえ立っている要塞がハイードの中心である。他国とを結ぶ道との境には門(関所?)が設置されており、敵対国の急襲に備えている。(この国の人々の行う仕事柄、恨みを持つ国もある。もっとも、時によっては味方だったりもするのだが…。)山への入口(階段)付近には商人達のテントがある。

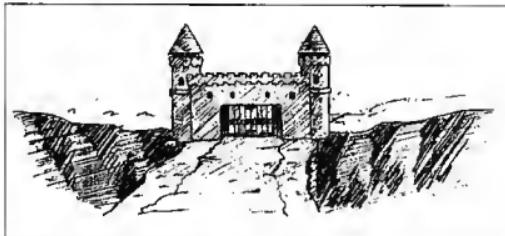
<要塞付近の景観>



<配置図>



＜道との境にある門＞



《魔法都市マグ&古の遺跡ルーイン》

※魔法王魔王マグと遺跡の国ルーイン

マグは遺跡ルーインの宝を目当てにやって来た者達が集まって、いつのまにかできた都市である。長い歳月の間に獲得して来たその業は、いつしかその特徴ごとに3つの流派に分かれ、今では魔術師・呪術師・鍊金術師達が存在している。マグの住人は、他国からやって来た商人以外は、全て何らかの術師で日夜探索と研究に励んでいる。その内容は遺跡ルーインに入り、過去の遺産（魔導書・呪術書・魔法の品など）を探し出して持ち帰り、解説・分析を行うといった感じである。術師達はそれぞれのマスターの塔を中心に流派ごとに集まって生活している。

遺跡ルーインはその昔、魔王ダークロードが拠点としていた場所で、長い間探索されてきたにも関わらず、未だ多くの秘術・秘宝が眠っていると言われている。ルーインに繋がる道はマグからの一本しかなく、その為彼らの許可無くルーインに入る事はできない。

＜マグヒルーインの景観＞

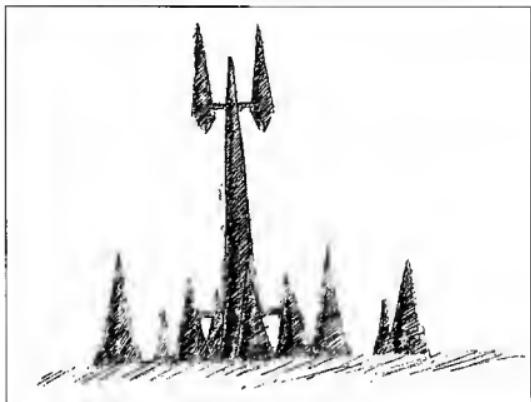


手前にあるのがマグ。奥がルーイン。マグは北=魔術師、西=呪術師、東=鍊金術師、南=商人といった感じで集まっていいる。

＜魔術師達の塔＞

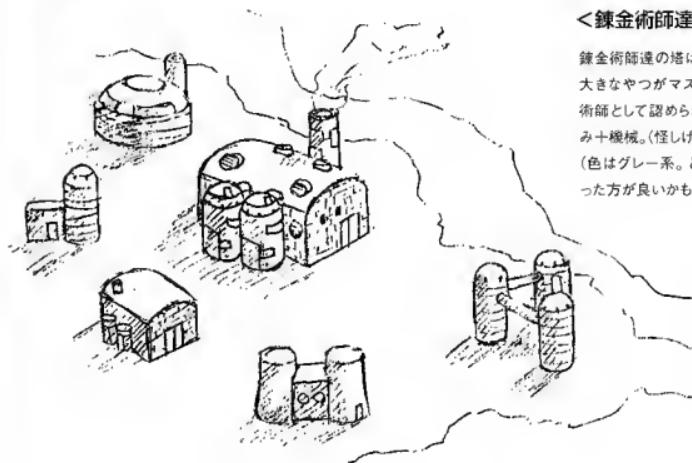


魔術師達の塔は、いかにもそれらしい感じ。二つのくっついている塔の左がマスターの塔。右の塔は魔術師になりたがっている者達の学び舎。その他の塔は魔術師として認められた者達の塔。塔は全て石組み。マスターの塔の上にあるのはクリスタル。（色は、マスターの塔だけ白。その他はグレー）



<呪術師達の塔>

呪術師達の塔は、尖っていて暗いイメージ。ひとりわ高いのがマスターの塔。その他は呪術師として認められた者達の塔。塔は全て石組み。(色は黒もしくは暗い色)



<鍊金術師達の塔>

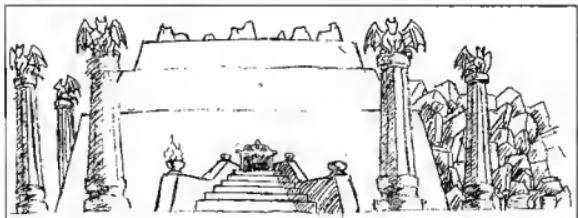
鍊金術師達の塔は小さな工場といった感じ。大きなやつがマスターの塔。その他は鍊金術師として認められた者達の塔。塔は石組み+機械。(怪しげなタンクとかパイプ)(色はグレー系。ところどころ派手な色があつた方が良いかも)



<人々のテント>

ごく普通のテント。
大きなやつは酒場になってたりする。

＜遺跡ルーイン入口＞



ピラミッドみたいな造物で、材質はコンクリートの様な物。(鍛金術師達は、この材質についても研究している)元々は6・7段のピラミッド状だったが、ダークロードが出ていく際に破壊していった。術師達の中には瓦礫の下にお宝が眠っているかもと撤去作業をしている者もいる。10本の柱の上に立っているのはガーゴイル像。入口の両脇にあるのは燭台。(色は黄土。あまり光らない金色)

《妖精の国アイリー》

この世界で唯一妖精族が住む国。しかし国と言っても実際は超巨大な樹である。(この樹がアイリーである。下の土地は何でもない。)妖精達は、みんなこの樹の上に住んでいる。一見無防備な場所なのだが、悪意を持つ者に対する強力な結界が施されているし、善良な人々はこの樹に神聖を感じているらしく近づこうとしないで、外の人間達が来ることはめったにない。妖精達の主食はこの樹が毎日実をつける木の実で、不思議な事にいつもピッタリの数である。主人公達が立ち寄った時、初めて余分な実をつけたらしい。

＜アイリーの景観＞

高さ100mくらい。あまりにも巨大なので登るのは比較的容易。根も長すぎて道からみ出てしまっている。(ラビュタの様な感じ)



＜木の実＞



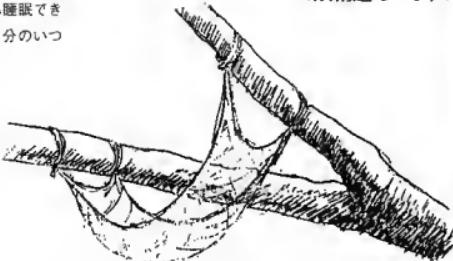
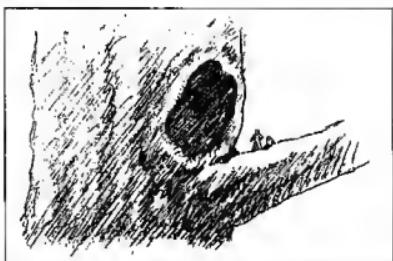
どんぐりを二つくっ
つけた様なやつ



妖精達はハンモックの様な物を枝の間に張って寝ている。しかし、べつにそんな物無くても睡眠できるらしいので、ベッドというよりは、家(自分のいつもいる場所)的な意味合いの方が強い。

＜妖精達のベッド＞

＜樹の巣＞



この様な10人くらいが
生活できる巣も幾つか
ある。

《機械王国シンマ》

この道は元々巨大な山であった。この地に訪れた者が生活を営む為に山を切り開こうと試みたところ、この山は鉱物(石炭等も含む)を多分に含んでいる事がわかり、山を切り開くと同時にそのとき掘り出した鉱石を流用して道具を作り、家屋を建て発展し、化石燃料を使って機械文化を発達させ、今日では機械王国と呼ばれる程となった。

【機械文化】現在は蒸気機関が主流で電気等は無いが、多くの科学者が研究中であると思われる。

ホムンクルス、ゴーレムといった物も作られている様で、町なかや店先などで稀に見かける事がある。普通その様な物は魔法の分野であるが、ここでのホムンクルス、ゴーレムというのは機械との融合体であり、殆どロボットと言った感じである(通常我々がロボットと呼ぶ物もローテクではあるが存在する)。恐らく腕のいい魔法使い(鍊金術師)が何人かこの国に住み着き素材となる物を作っているか、若しくは魔法王国から流れてきたホムンクルスに、この国の技師が改造を施しているものと思われる。もしも魔法王国の人間が間与しているのならば、人間そっくりのホムンクルスを製造する事も可能なので、ひょっとしたら知らず知らずのうちに、普通の人間として生活をしているホムンクルスとすれちがっていることがこの国でも頻繁にあるのかもしれない。

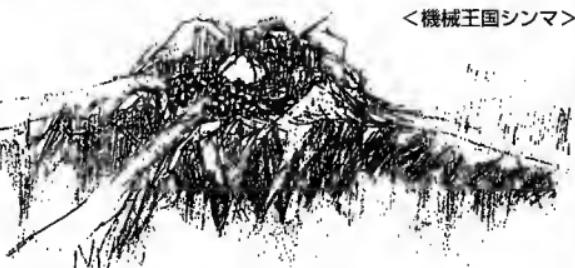
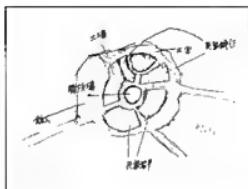
【民家】工場や鉱山で働く人が多い為、一軒家もあるが、借家が多い。その他小さな町工場や、一軒家を工場として使っている家(自営業)などもある。

【工場】我々から見ると恐ろしくローテクだが、製鉄所や石炭工場の様な物がある。

【競技場】ある期間ここでロボット、人間、モンスター等なんでもありで、腕自慢をする場所である。形はドーム状で國の中心に位置している。

【機関車(追加設定)】この国には蒸気機関車が走っており、主に物資の輸送手段、住民の移動手段などに利用されているが、全て国内のみでの運用である(他国へつながる線路等はない)。

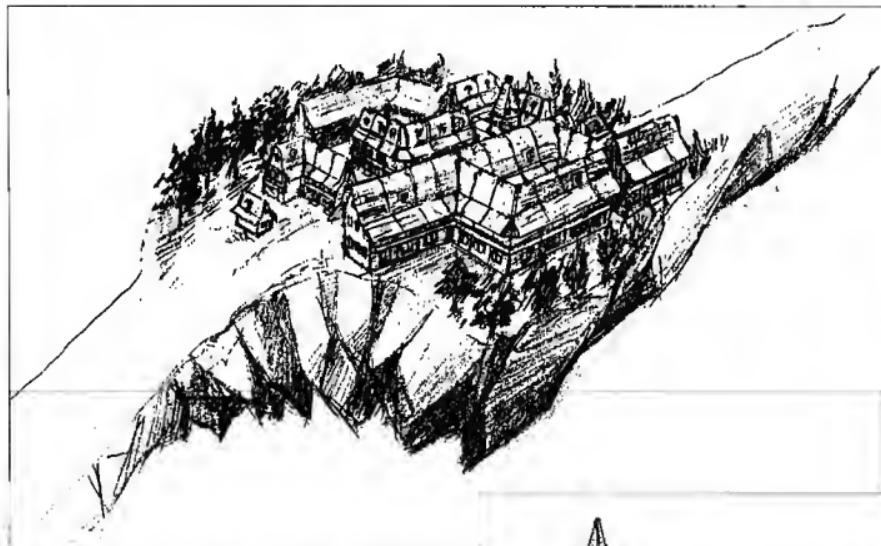
＜機械王国シンマ＞



《盗賊の国シバ》

盗賊ギルドの拠点がある国で、道自体がトールの城と同じ大きさくらいしか無いとても小さな国である。(国と言うよりも村といった感じである)

＜盗賊の国シバ＞



【国民】

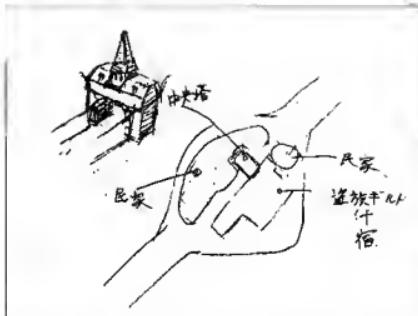
7割以上が盗賊ギルドに登録している者で、ここはトップクラスの者は決してしくじることが無いと言われている。

【盗賊ギルド】

この国で一番大きな建物であるが、宿屋が兼用になっている(国民の中でここを住居にしている者もいる)。

【民家】

土地は狭いが人口が多い為、殆どが二階建以上で、2~3軒以上が一つにかたまとった家屋になっている。



《暗黒の国クネス》

魔王ダークロードの居城がある国。魔王不在の時は魔王四天王が国を預ることになっている。

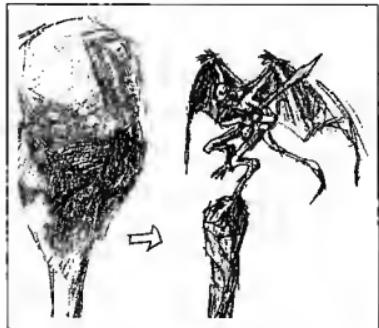
【住民】魔王ダークロードを信仰する魔物や人間が住んでいる。崇拝対象が同じなので、敵対してはいないが、基本的な生活形態が異なるため集落を2つに分けて共存している。人間と魔物とでは、魔物の方が数が多い。

二つの集落の間には、ダークロード崇拝の儀式などを行うための場所が設けられていて、毎日魔王の居城に向かって祈りを捧げている。

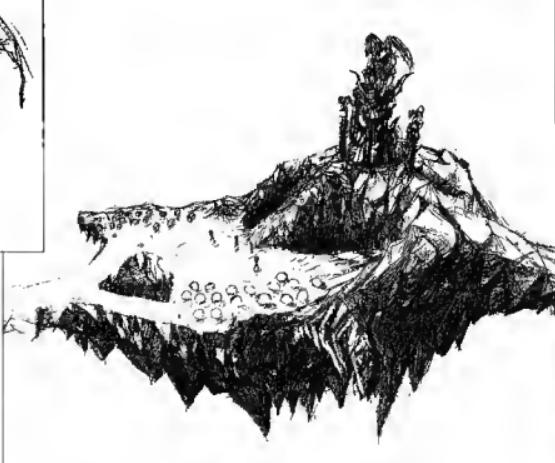
【魔王の居城】通常ここに魔王は住んでいる。周りにある4本の柱の上には四天王、中心にある城の頂上にはダークロード、それぞれを彷彿させる魔物の影像(実際の姿とは異なる)が柱を切り出して造ってある。

【住居】人間の住む家屋と魔物の住む家屋でとは形が大きく異なるが、両方ともほとんどが石で造られている(基本的に人間の家屋は石を重ねて造り、魔物の家屋は石を切り出して造られている様である)。

＜暗黒の国クヌス＞



＜柱＞



《軍事國家トール》

国民の大半が国に仕える兵士（騎士団員）で、その騎士団を中心に国が動いている。昔、他国に攻め入られた事があり、その時国全体に外壁が築かれた。軍事大国となった今では他国が攻め入るなどということは万に一つもないが、魔物が荒らしに来るのを警戒して現在でも見張りを立てたりなどし、防衛体制に抜かりが無い。

【騎士団】

騎士団は軍事力も然る事ながら、発言力もかなり大きく、実質騎士団が国の主導権を握っているといつても過言ではない。それ故騎士団に入らんとする者は多く、又この国ではそれがとても名誉な事だとされている。基本的には自國の防衛と魔物討伐が主な働きであるが、他国間の争いごとの仲立ちなども行っている。

【城】

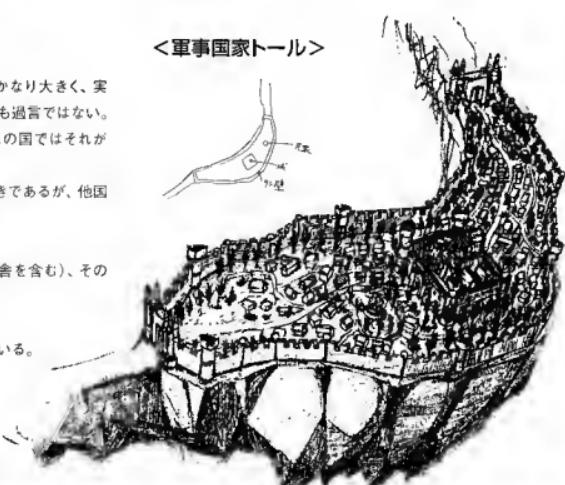
国の中心にあり、王宮、騎士団の司令部（宿舎を含む）、その他行政機関等が凝縮されている。

【外壁】

国の入口部には門があつて閑所の様になっている。

所々に見張り台がある。

＜軍事國家トール＞



《火山の国ルカーノ》

火山のふもとにある国。この火山は活火山であるが、この世界の道の中でこれほど広い土地を有する道はそうあるものではない。この国には土地を追われた者が多い為、命は惜しいがこの地に住まわざるを得ないのである。火山が活火山だけに植物などを育ててもすぐに噴火等の災害に見舞われる為、観賞用の物を除いては育てていない。よって食料等もほとんどを隣国から買い取っている。

〈火山の国ルカーノ〉



【収入】主に近くの国へ行って働くか、火山岩などで作った武器や装飾品を売りに行く事で収入を得る。また、最近いくつか温泉が見つかり、密かなブームを呼んでいる(湯治にも良いし、何時噴火が起るか分からぬというスリルも味わえるし...)。

【民家】人々は火山活動に対して家屋を熱に強いモンスターの殻を使って作り、そのモンスターの粘液を使って補強したり(材料はそのモンスターの死骸を探すか、傭兵や冒険者に謝礼と食事つきでお願いする)、家屋を丸くし、溶岩などの流れに対して抵抗を減らし流されてしまわぬ様にしたり、噴火後の復旧作業の手間を緩和する努力をしている(それでも溶岩に流されたりする家屋はある)。噴火等で死んでしまう者は多いが、この国に流れて来る者も多くの人口は大して減っていない為、広い土地だが一軒の家屋はさほど大きくなく、大体みな同じ大きさにしている。民家は噴火時に脱出が簡単に出来るよう家の入り口付近にあるが、入り口をふさがない様に入り口部は広場の様にし、その周りを民家が囲む様にして建っている。

《浮遊王国フロール》

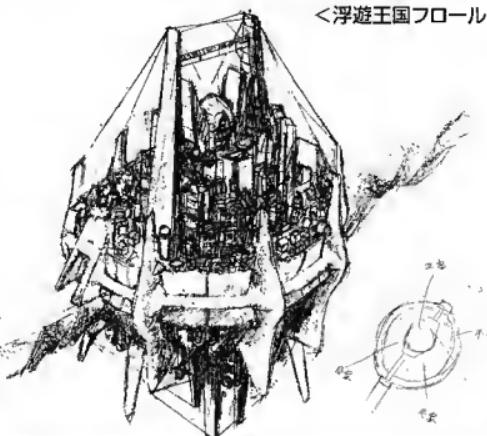
城を中心道を覆う様にして建物が拡張されていて、普通なら道が自重に耐え切れず崩れてしまうのに、この国はまるで浮いているかのように全く崩れる気配が無いため、実際に浮かんでいるわけではないが浮遊王国と呼ばれている。この国では商業が盛んで、他国からの行商人も多くここで店を開いている。その理由から宿屋業を営む物も多い。背の高い建物には百貨店のような物もあるが、ほとんどが宿屋(ホテル?)である。

〈浮遊王国フロール〉

【道の底】建国当時は城と小さな集落だけだったが、国が栄えて行くにつれて土地がなくなり、緑の姿も無くなってしまった。そこで道の下側に建築物などを建てる事にし、上はこれ以上拡張せずに緑を増やす様にした。

【民家】城に近づくほど背が高くなり、階数が増える(一番背の高い物で10階くらい)。外壁のそばは一軒家がならんでいる。

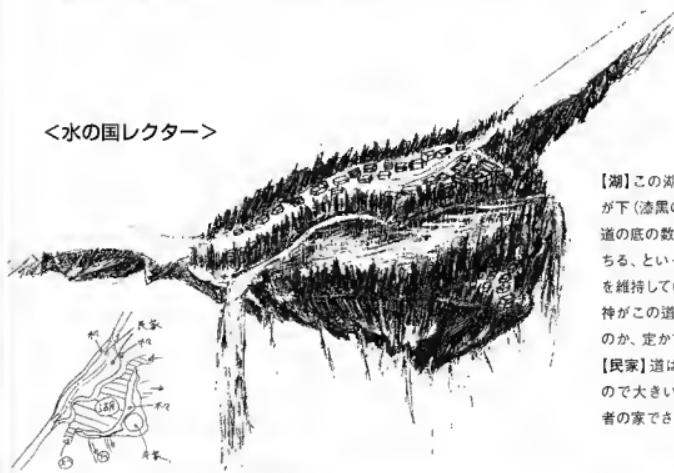
【緑地】主な緑地は道上部の外壁内側にあたるところだが、最近では、街中でもちらほら見かける様になった。最近巷では、木の根っこが道の下側に通ずる通路を賣いたという事件を耳にする。



《水の国レクター》

この世界で唯一の湖がある国(雲囲気的には村といった感じ)。この湖には番人(水竜)がすんでおり、湖を汚す者に容赦無く襲い掛かる為、湖に居住区などを作る事は出来ない。しかしながらこれほど水に恵まれた場所はこの世界には類が無いので、湖を汚しさえしなければ住み易く平和な場所である。

〈水の国レクター〉



【湖】この湖は我々の住む世界の物と違ひ、水が下(漆黒の間)から上へ流れ来て湖に溜り、道の底の数ヶ所の亀裂から少しづつ下へ流れ落ちる、といった様に不思議な現象によって存在を維持している。それが水竜の力のせいなのか、神がこの道を造る時に茶目っけを出したからなのか、定かではない。

【民家】道は大きいのだが居住スペースが狭いので大きい家はほとんど無い。(この国の代表者の家でさえもそんなに大きくない)

《離れの国ディータ》

この世界で唯一他の道とつながっていない国(他国の民衆が国だと認識しているのであって、ここには人も住んでいないので、本来国と呼ぶべき物ではない)。フロールとは違い単独で浮遊して、この世界をふわふわと移動し続けている。

〈離れの国ディータ〉

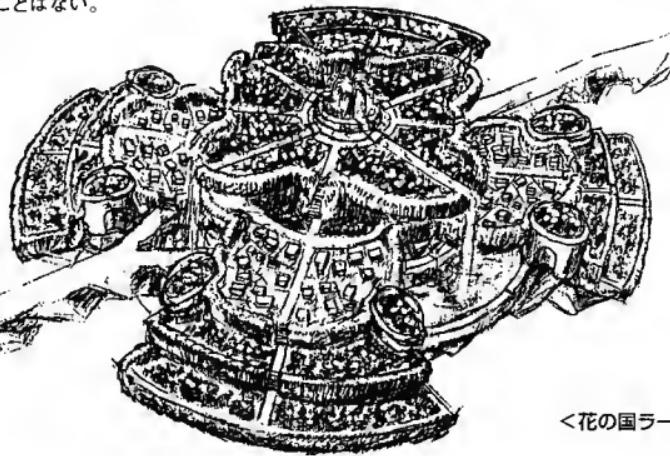


【離れの国】この道は元々他の道とつながっており、大きさももうひとまわり大きかったのだが、過去この地でシンマの科學者が大がかりな実験施設を造り世界征服を目論んだ為、ドラゴンロードの制裁にあい、道ごと破壊された。科学者の造った施設や、他の道とつながっていた部分は崩れ落ちたが、この地は元々神の国へつなぐ通路の隠されていた場所だった為、そのとき地下に埋まって(隠されて)いた神の国への入り口とそれを取り巻く石柱がドラゴンロードの制裁にもびくともせず本来の姿のまま地表に姿を現し、道の完全な崩壊にはいたらなかった。以来この地は「禁断の聖地」として伝えられ、訪れる者が誰もいなくなった。(ある条件を満たした者が現れたときこの道が他の道に接続しその者が上陸できるようになる)

【回廊】この道の中心に位置し、上記の者のみがこの回廊に踏み込む事が出来る。この回廊は別次元に存在する神の国に通じており、ここに辿り着けた者への試練が幾つか用意されている。

《花の国ラーワ》

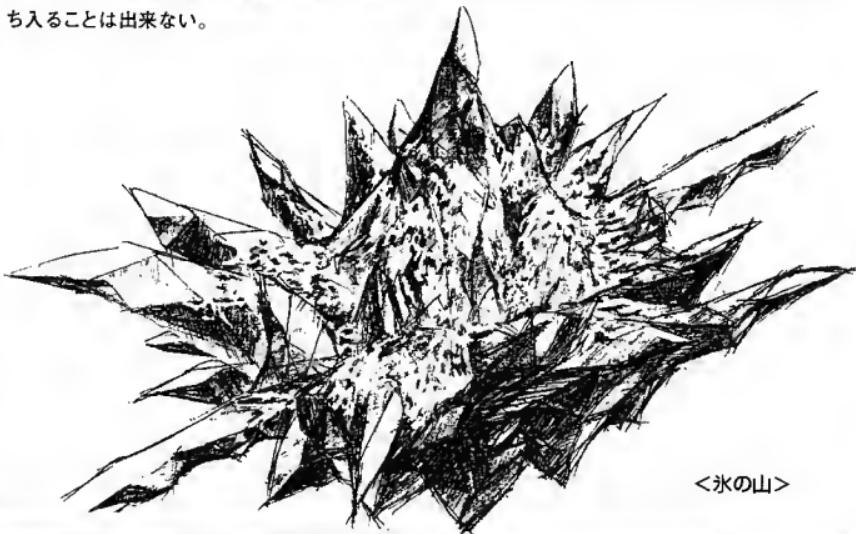
聖なる国シャインに一番近くにある国。国の至る所で花が自然に生息、もしくは栽培されており、その花こそが国の産業となってこの国を支えている。更にこの国にある洞窟の奥深くには、他の国では決して見ることの出来ない貴重な種の花が生息する。なぜか魔物はこの国の『花』には決してよりつくことはない。



〈花の国ラーワ〉

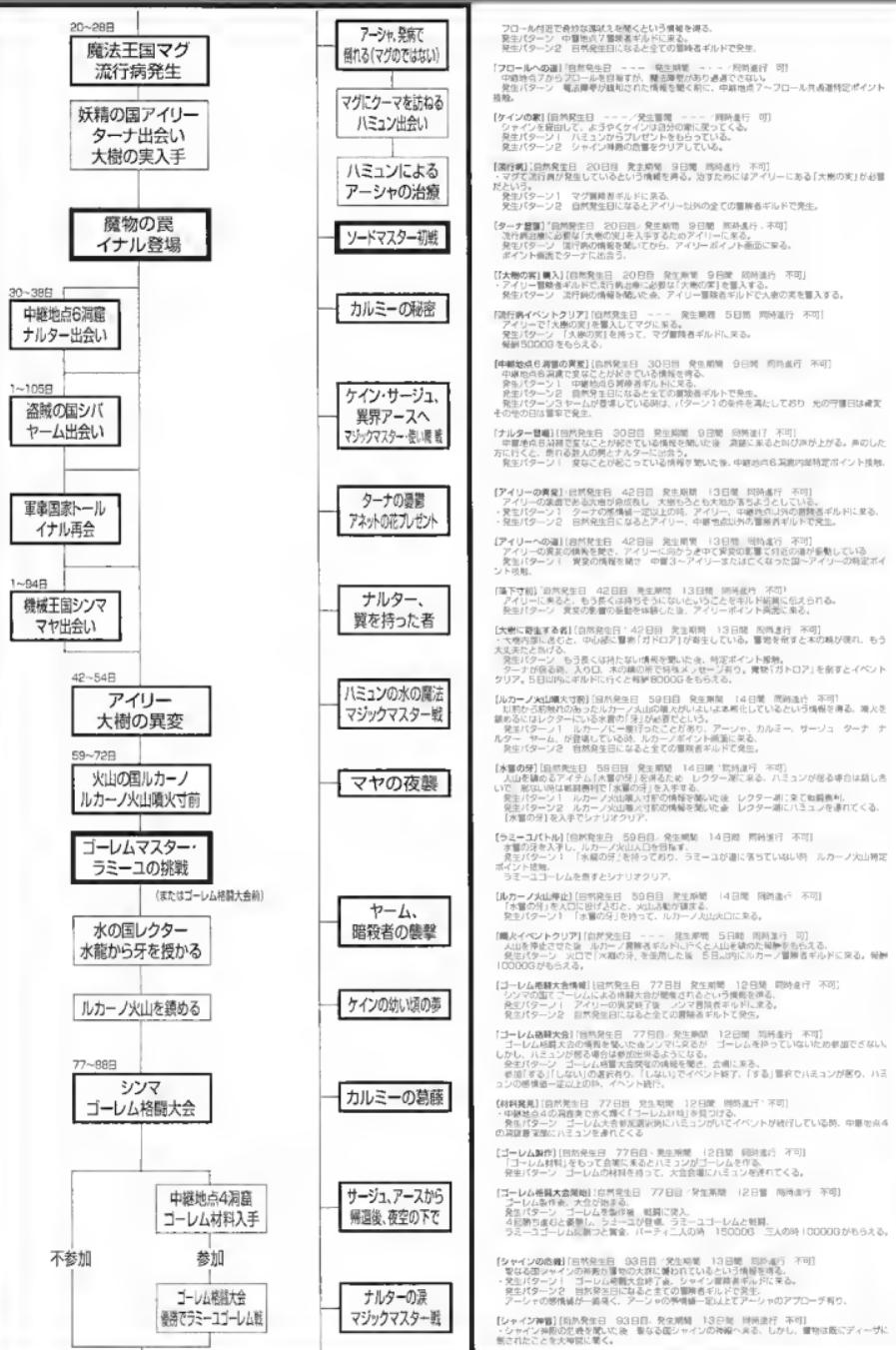
《氷の山》

世界のはずれに有る氷の精靈が統べる場所。氷の精靈達以外は誰も住んでおらず、人工的建造物は一切ない。普段は氷の精靈に選ばれた者のみが立ち入ることを許され、その他の者は決して立ち入ることは出来ない。



〈氷の山〉

BLUE BREAKER
徹底攻略



キャラクター特性は通常と戦闘の2種類が存在するが、パーティ編成時に表示されるのは、通常特性のみ。戦闘特性は隠し要素である。通常特性はパーティメンバー全員に働き、戦闘特性は個人のみに働き(誰かを回復するは除く)。

キャラクター特性

名前	通常特性	戦闘特性
アーシャ	＜特性:守護者の加護＞ 歩いていると全員のHPが回復していく	＜戦闘特性:守護者の御手＞ 1戦闘につき1度だけ自動的に戦闘不能状態から回復する
カルミー	＜特性:魔剣の影響＞ 全員の攻撃力が通常の1.2倍になる	＜戦闘特性:心眼＞ HPが1割以下になると、一定時間攻撃が全てクリティカル
サージュ	＜特性:体力吸収＞ 戦闘突入時、敵のHPが通常時より少ない	＜戦闘特性:魔力増幅＞ HPが1割以下になると、一定時間魔力が2倍になる
ターナ	＜特性:精霊の加護＞ 歩いていると全員のEPが回復していく	＜戦闘特性:精霊の盾＞ HPが1割以下になると、一定時間によるダメージ無効
ナルター	＜特性:魅惑＞ 戦闘突入時、敵の防御力が通常時より下がっている	＜戦闘特性:靈変換＞ HPが1割以下になると、一定時間通常攻撃のダメージ無効
ハミyun	＜特性:魔法壁＞ 全員の魔法防御が通常の1.2倍になる	＜戦闘特性:連続魔法＞ HPが1割以下になると、一定時間1度に2回技を使用する
マヤ	＜特性:精神集中＞ 全員の攻撃が確実にヒットし、クリティカルが出やすくなる	＜戦闘特性:狂戦士＞ HPが1割以下になると、一定時間技使用でEPが減らない
ヤーム	＜特性＞ 戦闘終了時に得られるお金が多い	＜戦闘特性:神速＞ HPが1割以下になると、一定時間素早さが2.5倍になる
ラミーウ	＜特性:威嚇＞ 戦闘突入時、敵の素早さが通常時より下がっている	＜戦闘特性:怒り＞ HPが1割以下になると、一定時間攻撃力が2倍になる
ワイス	＜特性:割り増し＞ 戦闘終了時に得られる経験値が、通常の1.2倍になる	＜戦闘特性:復活＞ 戦闘不能になった仲間を何度でも復活させる

上の表中の文は、ゲーム中のものと全く同じ(英数字が全角文字であることをや改行箇所まで同じ)。

表中の戦闘特性の「一定時間」とは、「自分の行動の番が5回」である。だから例えば、ターナの「技攻撃のダメージを受けない」は、「5回受けない」のではなく、自分の順番が5回来るまで、である。自分の素早さが低くて順番がなかなか回ってきてこないのなら、7回攻撃が防げるかもしれない。逆に、攻撃を受ける前に自分が行動してしまったら一度も特性を発揮せざるかもしれない。

いずれも、「戦闘が終わらない」「戦闘が劇的に有利になる」のを避けるために回数制限を設けた。

ワイスの戦闘特性は、ワイスがパーティにいて生きていれば、他のメンバーは何度でも戦闘不能状態から復帰する。ワイス自身に効果はない。HPは半分回復。

《女性間相性設定》

	アーシャ	カルミー	サージュ	ターナ	ナルター	ハミyun	マヤ	ヤーム	ラミーウ	ワイス	シカ
アーシャ	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
カルミー	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
サージュ	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
ターナ	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
ナルター	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
ハミyun	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
マヤ	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
ヤーム	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
ラミーウ	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
ワイス	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
シカ	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊



戦闘時の パーティ一方針等

【ブルーブレイカー全アイテムリスト】

画面の文	内部処理
戦闘避 きを意識しながら戦闘を行 う	実際のHPよりもずっと低いHPを想定して使う(戦闘行動パターンのHP判定を2段階低くしている低くしている)
パーティ方針の解除 を指示した指示を全て取り消す	パーティ方針を解除する
中央撃 撃の範囲のみ集中攻撃を行う	指定された敵を複数パーティ全員で集中攻撃する。その他の敵は側面のみの別々の集中攻撃する。パーティ方針とは別に指定できる
力攻撃 を全てを駆使した戦闘を行 う	使用できる武器も強力な技を使用する。技が使えないなら通常攻撃。防衛:回復はしない。
技による攻撃 を通常攻撃のみ行 う	通常攻撃のみを行う。防衛:回復はしない。
必ずす ぎを放棄して敵から逃げる	逃げる。必ず逃げることができる。
武器を使 っている四回撃を使用的する	持っている四回撃を使う。HP回復率はHPが最大値の者に使うは使えない。HP回復率も最大値。
技による攻撃 を使用せず、通常攻撃のみ行 う	通常攻撃を繰り返す。指示は「戦闘中持続し。指定された敵を倒した別の敵に目標を替えて通常攻撃を行く。」
必ずあるまで身を守る	別の指示をするまで1戦闘中ずっと防衛する。

これで完璧!!

ギルド内商品リスト

各ギルドで売っているアイテム(商品)は、A・B、2段階で変化させる。

A・ゲーム前半: 1~105日(15周期)

B・ゲーム後半: 106~210日(15周期)

「シバ消滅」以降アイテム(商品)の構成リストは、最小6~最大10種とする。リスト1画面アイテム表示4種で最高3画面必要。回復薬4種、アクセサリー(装備品)、国、4種、中継地点: 2種以上)を必須とし、その他は最大2種まで。



アイテム名	価格	効果
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
飛龍の火玉	1500G	EPを最大値の50%回復
飛龍の玉	4000G	HPを最大値の50%回復
古代の火玉	550G	HPを最大値の50%回復
力の斧	800G	威力+20%UP

アイテム名	価格	効果
ボーション	100G	HPを最大値の25%回復
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
飛龍の火玉	1500G	EPを最大値の50%回復
飛龍の玉	4000G	HPを最大値の50%回復
古代の火玉	550G	HPを最大値の50%回復
力の斧	800G	威力+20%UP

アイテム名	価格	効果
ボーション	100G	HPを最大値の25%回復
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
飛龍の火玉	2000G	EPを最大値の50%回復
飛龍の玉	1500G	HPを最大値の50%回復
古代の火玉	550G	HPを最大値の50%回復
力の斧	650G	威力+20%UP

アイテム名	価格	効果
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
飛龍の火玉	1500G	EPを最大値の50%回復
飛龍の玉	4000G	HPを最大値の50%回復
古代の火玉	550G	HPを最大値の50%回復
力の斧	800G	威力+20%UP

アイテム名	価格	効果
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
飛龍の火玉	4000G	EPをすべて回復
守護者の火玉	4500G	HPを最大値の50%回復
守護者の玉	3000G	EPを最大値の50%回復
守護の火玉	550G	HPを最大値の50%回復
守護の玉	1700G	威力+40%UP
魔羅の爪	2000G	威力+40%UP
魔羅の斧	1500G	威力+40%UP

アイテム名	価格	効果
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
飛龍の火玉	4000G	EPをすべて回復
飛龍の玉	3000G	HPを最大値の50%回復
ヨーラード	2000G	威力+40%UP
魔羅の爪	600G	威力+40%UP
魔羅の斧	1500G	威力+25%UP
魔羅の刀	1500G	威力+25%UP

アイテム名	価格	効果
ボーション	100G	HPを最大値の25%回復
飛龍水	200G	EPを最大値の50%回復
飛龍の火玉	500G	HPを最大値の50%回復
飛龍の玉	1500G	HPを最大値の50%回復
古代の火玉	550G	HPを最大値の50%回復
力の斧	1500G	威力+10%UP
水の薬瓶	1500G	水の攻撃力が25%UP
魔羅の斧	1400G	魔羅の攻撃力が25%UP

アイテム名	価格	効果
ボーション	100G	HPを最大値の25%回復
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
飛龍の火玉	4000G	EPをすべて回復
守護者の火玉	4500G	HPを最大値の50%回復
守護者の玉	3000G	EPを最大値の50%回復
守護の火玉	550G	HPを最大値の50%回復
守護の玉	1700G	威力+40%UP
魔羅の爪	2000G	威力+40%UP
魔羅の斧	1500G	威力+40%UP

アイテム名	価格	効果
ボーション	100G	HPを最大値の25%回復
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
飛龍の火玉	4000G	EPをすべて回復
飛龍の玉	3000G	HPを最大値の50%回復
ヨーラード	2000G	威力+40%UP
魔羅の爪	600G	威力+40%UP
魔羅の斧	1500G	威力+20%UP

アイテム名	価格	効果
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
飛龍の火玉	1800G	EPを最大値の50%回復
飛龍の玉	3000G	HPを最大値の50%回復
守護者の火玉	3400G	EPをすべて回復
守護の火玉	3400G	HPを最大値の50%回復
守護の玉	550G	EPを最大値の50%回復
守護の爪	350G	威力+10%UP
魔羅の爪	2200G	威力+40%UP
魔羅の斧	1400G	魔羅の攻撃力が25%UP

アイテム名	価格	効果
ボーション	100G	HPを最大値の25%回復
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
飛龍の火玉	4000G	EPをすべて回復
飛龍の玉	3000G	HPを最大値の50%回復
守護者の火玉	4500G	EPを最大値の50%回復
守護の火玉	3400G	HPを最大値の50%回復
守護の玉	550G	EPを最大値の50%回復
魔羅の爪	350G	威力+10%UP
魔羅の斧	1700G	威力+40%UP

アイテム名	価格	効果
ボーション	100G	HPを最大値の25%回復
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
ハイボーション	2000G	HPをすべて回復
飛龍の火玉	4000G	EPをすべて回復
飛龍の玉	3000G	HPを最大値の50%回復
ヨーラード	2000G	威力+40%UP
魔羅の爪	600G	威力+40%UP
魔羅の斧	1800G	威力+20%UP

アイテム名	価格	効果
ミドルボーション	1000G	HPを最大値の50%回復
飛龍の火玉	1800G	EPを最大値の50%回復
飛龍の玉	3000G	HPを最大値の50%回復
守護者の火玉	3400G	EPをすべて回復
守護の火玉	3400G	HPを最大値の50%回復
守護の玉	550G	EPを最大値の50%回復
魔羅の爪	2200G	威力+40%UP
魔羅の斧	1400G	魔羅の攻撃力が25%UP
魔羅の刀	2000G	魔羅の攻撃力が40%UP

アイテム名	価格	効果
ボーション	120G	HPを最大値の25%回復
飛龍水	240G	EPを最大値の50%回復
飛龍の火玉	1500G	HPを最大値の50%回復
守護者の火玉	1500G	EPを最大値の50%回復
守護の火玉	1500G	HPを最大値の50%回復
守護の玉	550G	EPを最大値の50%回復
魔羅の爪	1700G	威力+20%UP
魔羅の斧	950G	魔羅の攻撃力が20%UP
魔羅の刀	2000G	魔羅の攻撃力が40%UP

アイテム名	価格	効果
ボーション	120G	HPを最大値の25%回復
飛龍水	240G	EPを最大値の50%回復
飛龍の火玉	1500G	HPを最大値の50%回復
守護者の火玉	1500G	EPを最大値の50%回復
守護の火玉	1500G	HPを最大値の50%回復
守護の玉	550G	EPを最大値の50%回復
魔羅の爪	1700G	威力+20%UP
魔羅の斧	950G	魔羅の攻撃力が20%UP
魔羅の刀	2100G	魔羅の攻撃力が40%UP

アイテム名	価格	効果
ミドルボーション	2000G	HPを最大値の50%回復
飛龍の火玉	1800G	EPを最大値の50%回復
飛龍の玉	3000G	HPを最大値の50%回復
守護者の火玉	3400G	EPをすべて回復
守護の火玉	3400G	HPを最大値の50%回復
守護の玉	550G	EPを最大値の50%回復
魔羅の爪	2200G	威力+40%UP
魔羅の斧	1400G	魔羅の攻撃力が25%UP
魔羅の刀	2000G	魔羅の攻撃力が40%UP

アイテム名	価格	効果
ボーション	120G	HPを最大値の25%回復
飛龍水	240G	EPを最大値の50%回復
飛龍の火玉	1500G	HPを最大値の50%回復
守護者の火玉	1500G	EPをすべて回復
守護の火玉	1500G	HPを最大値の50%回復
守護の玉	550G	EPを最大値の50%回復
魔羅の爪	1700G	威力+40%UP
魔羅の斧	950G	魔羅の攻撃力が20%UP
魔羅の刀	2100G	魔羅の攻撃力が40%UP

アイテム名	価格	効果
ボーション	120G	HPを最大値の25%回復
飛龍水	240G	EPを最大値の50%回復
飛龍の火玉	1500G	HPを最大値の50%回復
守護者の火玉	1500G	EPをすべて回復
守護の火玉	1500G	HPを最大値の50%回復
守護の玉	550G	EPを最大値の50%回復
魔羅の爪	1700G	威力+40%UP
魔羅の斧	950G	魔羅の攻撃力が20%UP
魔羅の刀	2100G	魔羅の攻撃力が40%UP

AB.	アイテム名	価格	効果
1	ボーンショーン	100G	HPを最大値の25%回復
2	ミドルボーンショーン	1000G	HPを最大値の50%回復
3	電気石	200G	EPを最大値の20%回復
4	精霊の玉	500G	HPとEPを最大値の10%回復
5	火山石	300G	HPとEPを最大値の20%回復
6	レクターナース	150G	ダメージを回復する飲み物

A	アイテム名	価格	効果
ミドルポーション	800G	HPを最大量の50%回復	
ハイポーション	2000G	HPをすべて回復	
精神の玉手	1500G	EPを最大量の50%回復	
魔力の玉手	4000G	MPを最大量の50%回復	
火山石	800G	火属性の攻撃を防げる 魔力石の効果が20%UP	
魔力石の効果	1000G		

アイテム名	価格	効果
ハイパークリン	2200G	HIPをすべて回復
盲音の笛	4200G	EPをすべて回復
守護の笛	2500G	HPとEPを最大量回復
守護の笛	5500G	HPとEPをすべて回復
重音笛	1000G	魔法の威力を5%UP
魔の笛	1400G	魔の威力を5%UP
雷音の笛	2000G	敵と連携しきくなる
風音の笛	1000G	たまごを1つ入手

アイテム名	価格	効率
ボーション	100G	HPを最大値の25%回復
ミドルボーション	800G	HPを最大値の50%回復
蓄電器	300G	EPを最大値の25%回復
充電の蓄電器	1500G	EPを最大値の50%回復
レクターナンバー	500G	ランクを上げてレベル飲み込み
星のブーツ	600G	ランクを上げてレベル飲み込み
守の兜	600G	防護力が20%UP
守の甲冑	600G	防護力が20%UP

アイテム名	属性	効率
ミドルボーラー	800G	HPを最大値の50%回復
ハイボーラー	2000G	HPをすべて回復
電気の玉子	1600G	EPを最大値の50%回復
電気の玉	400G	EPをすべて回復
火山導火	800G	敵のHPを30%以下にする
メタルフリート	350G	敵の威力を10%UP

アイテム名	価格	効率
ボーナス	100G	HPを最大値の25%回復
ミドルボーナス	200G	HPを最大値の50%回復
スマッシュ	300G	EPを最大値の10%回復
ガードの上級	400G	EPを最大値の20%回復
レーザーブレイブ	1EC2	アーマーを15%削減するダメージを敵に与える
魔力の蓄積	500G	魔力が15%回復
魔力の回復	600G	優しい魔力の回復が付いた。首筋力を20%回復
力の蓄積	6000	

アイテム名	価格	効果
ボーナス	100G	HPを最大の25%回復
ミドルボーナス	200G	HPを最大の5%回復
強化ボーナス	300G	HPを最大の10%回復
守護者の盾	500G	HPを最大の25%回復
アーマーブースト	100G	HPを最大の5%回復
力の爆発	800G	攻撃力が20%UP
力の蓄積	1000G	攻撃力が20%UP
地の財質	1500G	地の攻撃力が25%UP

アイテム名	価格	説明
ハイポーション	2000G	HPをすべて回復
魔導水	200G	EPを最大値の25%回復
魔導の玉晶石	1500G	EPを最大値の50%回復
魔導の玉	1500G	HPをすべて回復
魔導の石	1500G	HPを最大値の50%回復
魔導の粉	100G	魔導の玉を50%回復
魔導の粉	200G	魔導の玉を100%回復
魔導の粉	300G	魔導の玉を150%回復
魔導の粉	400G	魔導の玉を200%回復
魔導の粉	500G	魔導の玉を250%回復
魔導の粉	600G	魔導の玉を300%回復
魔導の粉	700G	魔導の玉を350%回復
魔導の粉	800G	魔導の玉を400%回復
魔導の粉	900G	魔導の玉を450%回復
魔導の粉	1000G	魔導の玉を500%回復
魔導の粉	1100G	魔導の玉を550%回復
魔導の粉	1200G	魔導の玉を600%回復
魔導の粉	1500G	魔導の玉を750%回復

アイテム名	価格	効果
ボーナス	90G	HP+雪大根の25%回復
ミドルボーナス	700G	HP+雪大根の50%回復
高級本	150G	HP+雪大根の50%回復
アサヒボン	450G	HP+雪大根の50%回復
のど飴	100G	HP+雪大根の10%回復
スノーフレーク	50G	雪景が10%UP
雪の音符	400G	雪景色が20%UP
雪の音符	3000G	魔力+魔防が30%UP

アイテム名	価格	効率
ミドルボーナン	800G	HPを最大値の50%回復
ハイバーション	2000G	HPをすべて回復
アーマーの装備	1000G	HPを最大値の50%回復
アーマーの装備	500G	HPを最大値の50%回復
アーマーの装備	2000G	魔力が40%UP
魔力の爪	1800G	攻撃力が40%UP
魔の腕輪	1500G	魔の攻撃力が25%UP

＜各ギルド宿泊価格設定＞

花の国ラーフ	1泊：100G
聖なる国シャイン	1泊：150G
中継地点1	1泊：100G
傭兵の国ハイード	1泊：150G
迷路の国ルーン	1泊：250G
中継地点2	1泊：100G
中継地点3	1泊：100G
魔法王国マグ	1泊：200G
妖精の国アリー	1泊：100G
中継地点4	1泊：200G
機械王国シマ	1泊：200G
火山の国ルカーノ	1泊：250G
中継地点5	1泊：100G
水の国レクター	1泊：250G
中継地点6	1泊：200G
盗賊の国シバ	1泊：150G
軍事王国トール	1泊：200G
中継地点7	1泊：100G
浮遊王国フローリル	1泊：300G
暗黒の国クネス	1泊：300G
薙草の国ヌーベル	1泊：250G

A	アイテム名	価格	効能
ボーリング	100G	HPと最大HPの25%回復	
ミドルボーリング	800G	HPと最大HPの50%回復	
ハイボーリング	2000G	HPとすべて回復	
精神集中ボーリング	200G	GPと最大HPの10%回復	
魔力の集中	400G	魔力使用量を50%削減	
守護の魔力	300G	魔力回復力20%UP	
力の充電	600G	攻撃威力20%UP	
火の充電	1500G	火の攻撃威力が25%UP	
氷の充電	1500G	氷の攻撃威力が25%UP	
魔力の復活	5500G	魔力回復力のダメージを25%減らす	

アイテム名	番号	効能
カリボーラッシュ	800G	HPS最大量の25%回復
ハイパーショーン	2000G	HPをすべて回復
薙刀の宝珠	4000G	EPをすべて回復
黒魔の魔珠	6000G	HPをすべて回復
黒土の魔珠	4000G	魔力充電150MP
黒炎の魔珠	6000G	魔力充電150MP
黒雲の魔珠	500G	魔力充電が約10%HP
悪魔の魔珠	2000G	魔力充電が約40%HP
黒のペルソナ	3000G	魔力・属性力が約40%UP
黒炎の印	6500G	魔力充電が約20%HP

アイテム名	価格	効果
ボーナン	100G	HPを最大量の25%回復
ミドルボーション	800G	HPを最大量の50%回復
電蓄電	600G	EPを最大量の25%回復
電蓄電の充電	500G	EPを最大量の50%回復
魔のエナジー	500G	EPを最大量の50%回復
魔のエナジー	500G	魔力が100UP
魔の書	1000G	魔力が20%UP

アイテム名	番号	効率
ボーナン	100G	HPを最大の25%回復
ミルボーナン	800G	HPを最大の50%回復
強制水	200G	EPを最大値の50%回復
壁の強化	800G	HPを最大の50%回復
盾の強化	450G	防御力が15UP
浮遊刃	850G	魔法威力が15%UP

A	アイテム名	価値	効果
ボーナス	120G	HPを最大の25%回復	
ヨドバシボーナス	100G	HPを最大の50%回復	
魔晄瓶	80G	HPを最大の50%回復	
マジックガス	60G	HPを最大の50%回復	
リムガス	60G	HPを最大の50%回復	
ガスの瓶	80G	敵のHPを最大の20%下げる 敵HPが20%下る 敵HPが20%UP	
魔晄瓶の碎片	110G	魔晄瓶の20%UP	
火の瓶	140G	火の攻撃力が25%UP	

アイテム名	属性	効果
ミドルブーツ	1000G	HPを最大量の50%回復
ハイブーツ	2200G	HPをすべて回復
魔導の杖	100G	HPをすべて回復
魔導の杖(高)	500G	HPを最大量の60%回復
火炎	100G	火の攻撃力が25%下限
魔導の杖	1800G	魔導の杖が20%UP
魔導石	2300G	魔導の杖が20%UP
火の瓶	1400G	火の攻撃力が25%UP

A	アイテム名	価格	効果
ボーナン	100G	HPを最大値の25%回復	
蓄電水	200G	EPを最大値の25%回復	
精霊の炎玉	1600G	EPを最大値50%回復	
守護の霧	600G	HPを最大値の25%回復	
レクチャーノート	100G	クリアで作成するための読み物	
守りの盾	600G	防護力が20%UP	
理の靈	1000G	智力が20%UP	

アイテム名	価値	効用
三ドームボアポン	800G	HPを最大値の50%回復
龍の水晶玉	1600G	EPを最大値の50%回復
銀狼の盾	4000G	EPを最大値の50%回復
守護の盾	2000G	HPを最大値の50%回復
レザーブラスト	1200G	クラウドで作成できる数値
龍の鎧	17000G	防御力+40%HP
黒狼の鎧	2200G	魔力+40%HP
水の鎧	1400G	水の攻撃力+25%

レッカ

種族	人間
職業	戦士(忍者)
年齢	19歳
身長	170cm
体重	58kg
3サイズ	B88W60H88
出身地	不明: 仮に「花の国ラーワー」としている(本当は異界アース)
好きなもの	根性
嫌いなもの	歌弱者
趣味	刀の手入れ。技の修行。
好みのタイプ	常に自らを高めようと努力している人

ケインが旅立ってからもなく、突如、空中から現われた謎の女戦士、妹ラニー(ラミーユ)と離れ離れに異世界から飛ばされてきた事を悟り、妹を捕まつ決意を固める。しかし彼女にとって「虚空の道」は見知らぬ異世界である。ケインの勧めもあり、冒険者ギルドに登録、冒険者として旅をする。アースの荒廃した苛酷な環境で育ち、生き残る為に己れを鍛え、戦士としての誇りと非情さを持つ。性格的には人付き合いの面で不器用だが、心根は優しい妹思いの女性である。刀を背負ってはいるが特別な物なので、基本的に体術(忍者風)を主体とした戦い方をする。

貴方はもう会ったか?
11番目のヒロイン「レッカ」
ラミーユのエンディングを見た後、ある場所で登場する隠れキャラクター。
彼女の神秘につつまれたプロフィールをここに紹介しよう!



〈ブルーブレイカー隠しコマンド仕様〉

・ブルーブレイカーの隠しコマンドとして、2点紹介させて頂きます。

1. 戦闘特性のチェック

普段は表示されない、各キャラの戦闘特性を見る事ができ、パーティー編成に役立ちます。

各女性キャラクターには、通常特性と戦闘特性が有ります。通常特性は、移動時や戦闘時等に特殊な効果として発揮されるもので、ステータス画面のメッセージ欄で確認できます。例)アーシャ「守護者の加護歩いてると全員のHPが回復していく!」戦闘特性は、戦闘時に発揮される特殊効果です。通常は表示されません。

例)アーシャ「守護者の御手! 戦闘につき1度だけ自動的に戦闘不能状態から回復する!」

コマンド(操作法)

「パーティー編成・変更」でキャラクターを選択(方向キー左右)する時、「SELECTボタン」を押す(押しながら方向キーでも可)。通常は「特性」の表示が「戦闘特性」の表示となる。

2. 全女性キャラ登場

最初のギルド(花の国ラーワー)から、全女性キャラが登場しています。しかし条件が「全女性クリア後」なので、通常のプレイの

攻略には役立ちません。全女性クリア後に、パーティーの組合わせを変えて、イベントや戦闘を楽しむ為のオマケ仕様です。また女性をパーティーに加えた後、その女性の登場イベントを見ると、場合によっては女性が2人存在する等の変わった場面を見る事ができます。

例) サージュとパーティーを組んで、サージュ登場イベントを見るアニメ後、登場したサージュとパーティーのサージュが、1つの画面内で見れます。

但し全女性は登場しているのですが、「ラミーユとレッカは、同時に同じギルド内には存在しない」という制約があるので、ラミーユのいるギルドにはレッカが、レッカのいるギルドにはラミーユがない事になります。

コマンド(操作法)

①「パッド2を接続し、I・Ⅲ・Ⅳ・Ⅵのボタンを同時に押しながら起動します。(Hunexロゴが出るまで) ②「初めから」を選択します。③「前のクリア情報を使用しますか?」の問い合わせに「使用する」を選択します。④「クリア情報を使用するファイルを選んで下さい」の指示に従って、「全女性クリア」のファイルを選択し、ゲームを始めます。⑤プロローグイベント後、花の国ラーワーのギルドに全女性が登場しています。

ら分かっているとつまらないので、進めていくうちに分かるように。ちなみにケインは物忘れが激しい馬鹿である筈。

【カルミ】

この手の女性はどこかしら女性らしさを感じさせなくてはならない。その手段として一番分からせやすいのは「恋愛」とだ。よって、実は誰かに恋をしているといったものにする。相手をディーザにしたのは意表をつくというのもあるが、必要以上にキャラを出すとユーザーが混乱してしまうというのもあるから。このせいでのキャラミーのシナリオは難航を極めることになった。しかし、ファンタジーのくせに純粋な剣士がこのキャラしかいない(笑)。

【サージュ】

この手のゲームでは内気でもじもじしているキャラが多い(もちろん需要があるからなのだが)しかし、それが嫌なので「したたかさ」を備えたキャラにした。この手のおややけた内容は個人的に好きで、シナリオを書いて一番楽しくなつかつた一番最初に書きおわったキャラだ。ちなみに最後に終ったキャラはカルミー。

【ターナ】

世界を旅していくうちに、自分の中で何かが変わっていく。そんなテーマを持ったキャラクターにしたかった。イベ

ント的には一番おとなしい(一番盛り上がり)ところでイフリートだもんなキャラとなってしまった。当初はアイリの異変以外にターナ用のイベントが存在したが、もちろんの事情でカットとなつた。

【ルルタ】

最初はそれこそ「死神」としか考えてなかつたが、守護者という存在を設定してから味方に一人でもいいだらうと守護者にした。必然的に関連イベントはその事をメインにした。シナリオはその事でスムーズにまとめる事が出来、個人的にナルタのシナリオは気に入っている。

【ハミュン】

デザインは魔女つ子だが、単にアッパラバーな性格ではユーザーは付いてきてはくれない。そこで設定として暗い過去を譲け、深みのあるキャラにした。エンディングでは小さいまの方がいいといふ意見もあったが、それは違う(ブレイヤーのそれまでの行為が無駄になつてしまう)という事で大きくな成長させた。でも、出来上がりがアーニメを見たらそれほどでもなかつたな。

【マヤ】

最初はマヤ(人為的に作り出された存在)は試作1号、試作2号の二人いた。この二人の間で様々なドラマを展開したが、諸々の事情で一体にまとめる

事となつた。人間一人では生きていけない。そんな時あなたの行動は?そして周りの者がしなければならない事は?となつてしまつた。当初はアイリの異

が、もちろんの事情でカットとなつた。ごめんよターナ。

【ヤーハ】

せつかくファンタジー世界なのだから、普通の人間だけではおもしろくない。そこで考案されたのがヤームである。企画段階ではヤームの正体を周りの皆は知つておらず、いつしょに人間になる方法を探すというものだつた。しかし、限られた時間の中でその話を盛り込むと、時間がかかりすぎるという事もあり、正体はばらさずにした。盗賊だから単純に金

が好きというのも嫌だったので、それを裏付けるための設定とし、二石二鳥とした。

【ラミー】

魔王四天王の中に女性が一人。定番ではあるが、はずせないだろ。しかししながら、単に定番だけでは受けはるはずも無い。そこで、実は魔王の娘ではなく、その正体は不明。しかし、自分はその事に気付いておらず、わがままに暮らす。だが、ある日そうではない事を知りとまどい心がゆれる。彼女はそんなキヤ

【ライズ】

限られた中でスムーズに進行させる役目。ライズとパーティを組め、エンディングを迎えるのはおまけである。これは完全に割り切つて作った。シナリオ的には匂わす事しか言わない(そうせざるを得ない)ので、感情移入という点では今一つ。でも、一度クリアした後、ワイヤーズをパーティに入れプレイすると、ニヤリといつた事を言つるのはおもしろいと思うのだが、いかがなものだらうか。

【レック】

おまけの中のおまけ(笑)。レベルアップ妖精のみ菅原さんと頼んでいたが、菅原さんがサブキャラだけでは勿体無いだろうと言う事で、時間がないくせに急遽追加したキャラクター(アーニメは発注済みだったので無しとなつた)。しかし、CDの容量が危惧されていて、長めの台詞は避けねばならなかつた。よつてあのような無口なキャラとなつた。まあ、菅原さんはこの手のキャラが出来てよかつたと言つてたので、結果オーライ!

【イナル】

ケインのライバルだが、キザで嫌味な

奴は嫌だったで、比較的普通の性格で。
しかし、まじめすぎるのも嫌だったので、結構だけた性格にした。ナル君は最
後があれだけど、きっと満足だったと思
う。少なくとも私は満足だ。

魔王 & 四天王

魔王と四天王は「とにかく格好良く！」
という演出を心がけた。私の性格が、な
に差し置いても物事はまず「格好良く
なければならない」というのがあり、女
性キャラがたくさん出てくるゲームでも、
かわいさよりも格好良くある(会社
としてはギャルゲーを作つてつもりだ
ろうに、いい迷惑である)。全体的に女
性キャラクターのシナリオを書いてるよ
り、男性陣のシナリオを書いている方が
楽しかった。敵の台詞を聞いて「格好い
い！」と思ってくれるのが、女性のシナ
リオで感動しましたと言われるより(そ
れはそれでとても嬉しいです)、私
にとつては嬉しいことであつたりする。
みなさん、格好いい生き方しましよう。
私もそうできるよう努力します。

立石・
キャラクターはドット絵にした時に見
立石・
○キャラクター原案について質問しま
す。
各キャラクターそれぞれについてコメン
トをお願いします。

えが良いようにデザインした。紙上で
デザインし、ある程度固まつたらドット
絵に起こして見栄えがいいかなといった
感じで、試行錯誤の連続。あと、アニメ
ーションバリバリを想定してたので「線」
を必要以上に増やさないようにしたが、決
定稿では更に減ってしまった(泣)。

アーチャー

当初は神官と言うよりは修行僧といつ
たものを想っていた。よつて、戦闘では
体術を考えていたので、動きやすくスカ
ートの類ははいておらず、レオタードだ
った。しかし、決定稿ではスカート履い
てた。まあ、女の子らしくなつていいか
【カルミ】

アーシャと逆に、最初はズボンを履い
てたが、決定稿ではレオタードになつた。
単にがつじやなんなので、これはこれ
でいいかなとOK。個人的に決定稿の
デザインは全キャラ中一番気に入つてい
る。

【サージュ】
呪術士ということで、呪符を使うとい
うのは当から考えていたので、呪符を
つけてたが決定稿では繋がつておらず(胸
の黄色い帯の部分)、呪符ではなくつ
た(笑)。シナリオを際だたせるために、
おとなしそうな容姿にしたのは言うまで
もないだろう。魔法陣のあの顔はおちや
らけで描いたのだが、なかなか似合つ
ていたのでそのままにした。

ナルタ

死神なんで、基本色は黒、鎌は死んで
もはさせないだろうという事で入れた。
このゲームの中でお姉さんの役割なの
で容姿は年上に見えるようにした。ナル
タのポイントは本人ではなく「鎌」であ
つたりする。容星さえあればこいつも
色々としゃべらせたかったなあ。某「デス
サイズ」に負けじと、戦闘のキャラにはか
なり気を使つた。

【ハミュー】
RPGの魔法使いといううう帽子をか
ぶつたり、ローブを着込んだりと重苦し
く暗い感じ、もしくは逆に美人のハイレ
グねーちゃんといったものが多いので、
がらりと変えてテレビの魔女つ子物のヒ
ロインのようなデザインを試みた。しか
し、周りとイメージが合わなすぎるのも
困るので苦笑した。苦笑しただけであつ
て下ろす(笑)。

マゼ

本来人間じゃない彼女。(攻撃方法の
案でトランプフォームなんてのがあった
が、やってたら嫌われたな(笑))。あか
らさまに人間じやないとすると嫌われる
キャラになるんで、その事はどうあれす
る意識せずにデザインした。シマ出身と
いう事もあって、アーマーはちとメカ的
に。作られたものという事で、これまた
作られたものであるナルと同じ髪の毛
の色にしたが、誰もその事に気付いてく
れずに悲しかった(普通わからんか)。

ヤーム

全体としては盗賊なので動きやすく、
身軽なデザイン。服の色もおとなしめ
(盗賊だから目立つてはいけない)の色と
した。設定として猫的な要素が入つてい
るキャラだが、その事は当初秘密なので、
あからさまに表現できなく、猫娘の象
徴?である耳を隠すため、髪型は人間と
して本来耳がある部分を隠すようにし
た。

ラミー

魔王四天王の一人だが、最初から仲
間に出来るようにはじようと思つたの
で、グロいデザインはせずに、普通なデ
ザインをした。魔王の娘という設定な
で、鎧は魔王のよう「角」をポイントと
した。ちなみにあの鎧は一種の生き物で
ある(ナルタの鎧と一緒)。

特になし(笑)。常に先を見据えてい
るかのように、日を常につぶらせたのが
ポイントといえばポイントか。ただし、
人間としてのデザインなので、本来(創
造時)の姿は、ダークロードたちと同じく
じく違ったデザインのはず?」
「レック」
ラミニュの血縁という設定があるの
で、顔はラミニュに似たものに。最後に
デザインしただけあって、デザイン自身
は気に入っているが色がちょっと…(時
間が無いところを急遽追加されたキャラな
ので、色のリテイクが出来なかつたのだ)。
全体的に特クラス忍者というコンセプト
でデザインした。(戦闘中に投げている
物は「クナイ」である)
「ティーザ」
特にこれといった事はない普通の親
父・ティーザの肩にある「はしまき?」は
カルミンがバンダナとしている物と同じ
デザインである。これは皆ティーザがカル
ミンに約束の証として、その片方をあ
げたという設定から。気付いた人いま
す?
「イナル」
一応勇者と呼ばれているんで、ケイン
よりはかつこよくしないとな程度でデザ
イン。ケインが短髪だったのでロン毛に
し、髪の色は作り主のワイスと同じ色

マーク口一七

「マジックマスター」
魔王四天王（ラミー・ユは除く）は、「空間（隙間）」をポイントにデザインした。
人ではなく、魔物でもない高位の存在なので、普通の生態系じや絶対に形成されない形を念頭にデザインした。マジックマスターはそれが一番出ているキャラクターだと思う。
「ソードマスター」
空間を意識していたので、リビングアーマー的なデザインとなつた。メカっぽいやつが好きなので、すんなりデザインできた。
「アーマーデッドマスター」
アンデッドを操るという事で、自身もコンセプトは骸骨やミイラといった感じである。隙間というコンセプトが他と比べて希薄になつてしまつたのが、心残りか。

○スタッフの皆様のお気に入りのキャラクターと、その理由を教えてください。

この手のゲームはほとんどがそうですが、主人公の無節操さがいいですね。本命を目の前にして、あえて別の娘を説うなど、勇気のあるやつだと思います。また、本当に強いかどうかわからないところも、謎めいていいですね。(兀)(黒野)

カルミー りゆう? わけ? そんなの関係ないもーん。彼女が最高なのさ! (鈴木)

サージュ 存在自体に突っ込みを入れなくなりそうなキャラクターだから。(死んじゃえ!)

の後姿など最高! (中山)

ハミュン ケインのことを「ケーちゃん」と呼ぶ所がいい。なんかも最高ですよ。(トト)ハミュン

マヤ 「ブルーブレイカ」のキャラクターはどれも好きで、甲乙が付くにいくのですが、あえて書くならマヤさんです。やっぱり清楚で可憐な王女様(?)でしよう(笑)

いつも寂しそうな顔をしていますが、時折見せるsmileで、なんか助けてあ

げたくなる衝動に駆られています。冒険中のイベントでも、泣かせるシーンとかありますしね。虫を殺せなさそうなどそんな彼女ですが、パーティにに入るバー・ティはほは無敵でしょう。私がプレイすると、キャラの登場率はマヤさんなどがダンツで高いです。やっぱりと、あとは回復系キャラとかがいれば、バー・ティはほは強い強い!!ケインが攻撃をかます前に、みんな倒してくれます。彼女がプレイすると、キャラの登場率はマヤさんなどがダンツで高いです。やつぱりマヤさん胡乱前見えです。なんて書きましてが、本当はマグの店員とか、トール王とかが好きだったりして(爆)(滝下)

FX版 ブルーブレイカー 開発にあたって

今から丁度2年くらい前になるで
しょうか。当社で完全オリジナル企
画のFXソフトを作ろうという話が
上がった時、当時はまだグラフィッ

ほとんどの時点で「ブルーブレイカーワークス」の原形が出来ていたといっていいでしょう。本人の本当の意志はわからりませんが、どう見ても企画草案案書の中味(厚み)が違い、他は選べない状態だったのです(笑)。その「幻想何とか」とやらを詰める作業に入りました。私と彼とで恋愛観に多少の差があり、結構もめたのですが、(ゲームに関して)フィクション派である彼の恋愛観を採用することにしました。今振り返ってみれば、「ブルーブレイカーワークス」についてはその方が良かつたよう

「はロボットアクションもの、一つはロボットシミュレーションもの、そして最後にこの「ブルーブレイカ」の原案となる「幻想何とか」(タイトルに本当にそう書いてあった!!)」とかいうタイトルのRPGがありました。ほとんどこの時点で「ブルーブレイカ

カ一だった立石君に「何か企画を考えてみろ。」と言つたのが全ての始まりでした。その時出した条件は「短期間で余り人数をかけずに制作できるゲームの開発」でした。ジャンル的な制約はいっさい与えず、好きなものを考えていいということで課題を与えました。それから何日かたつて、3つの企画が上がつてきました。一

そうこうして企画書がやつとできたわけなのですが、ここに至るまでに一つの大きな壁がありました。といふのも、この企画ではNECがクライアントとなりソフトの販売を行うことが前提であつたため、企画を承認してもらう必要がありました。それがこの時点では、内容的にも、また完全オリジナルという点においても少し難色を示していたからです。やはりNECとしては当時抱えていた移植物のか、「恋愛シミュレーション」

くつかあります。現在のタイトルは今でも笑えます。現在のタイトルはほぼ満場一致で決定したと覚えていきます。

こうして、FX版「ブループレイカ」の開発が本格的にスタートしたのです。何だかんだ言つてもF川氏には感謝しています。（ということにしておきます、いやマジに。）

ですが、順風満帆とは程遠く、スタート直後から様々な問題が露呈してきました。当初少人数プロジェクトとして組んでいたチーム構成だつ

は早いもので、企画プレゼンも早急に行われました。内容的にも「恋愛要素の大きなゲーム内容だ」と強調すれば、どんどん拍子にOKが出ました。

は言えませんか目が目が美ハラタイスな
ソフトを私が手伝うことを条件に、
オリジナル作品を作らせてやる、と
いう悪患非道なものでした(笑)。正
直言つて人の企画をどうこうするの
は苦手な私は三日三晩悩み続け、こ
の条件をのみました。そつと決ま

さて、RPGということで、先に
出した条件が満たされるとは思えな
いという恐怖を抱きつつ数ヶ月が過
ぎた頃、「リアルスマイル」という一
冊の企画書が私の手元にありました。
これが事実上の企画書第1号となつ
たのです。

ですが、順風満帆とは程遠く、スタート直後から様々な問題が露呈してきました。当初少人数プロジェクトとして組んでいたチーム構成だつ

おきます、いやマジに。

■STAFF LIST■

PLANNING PRODUCE 高橋和也
EDITORIAL DIRECTOR 柏木秀博
DESIGN 黒木三郎

CELL WORKS 伊吹 真
丹澤 学
水田信子
村上 陸
小倉宏昌
プロダクションLG

SPECIAL THANKS 黒野 学
(株式会社ヒューネックス)
林 茂久
(株式会社ヒューネックス)
近藤信之
(日本電気ホームエレクトロニクス株式会社)
中村 誠
岩貝雄子
辻 政英
(順不同／敬称略)

CONTENTS

イラストギャラリー	02
キャラクター設定	25
世界観設定	58
初期美術設定	66
徹底攻略	77
制作スタッフインタビュー	89

©Hunex

©NEC Home Electronics, Ltd. 1996

BLUE BREAKER 設定資料集

1997年2月14日 初版発行

発行人／高橋 豊

発行所／株式会社ムービック

〒173 東京都板橋区弥生町77-3

Tel.03-3972-1992

※落丁、乱丁本は小社宛までお送り下さい。

送料は小社負担にて、お取り替え致します。

Printed in Japan

本誌イラストの無断転載、および複写を禁じます。

(定価は、カバーに明記しております)